Micro NEWS

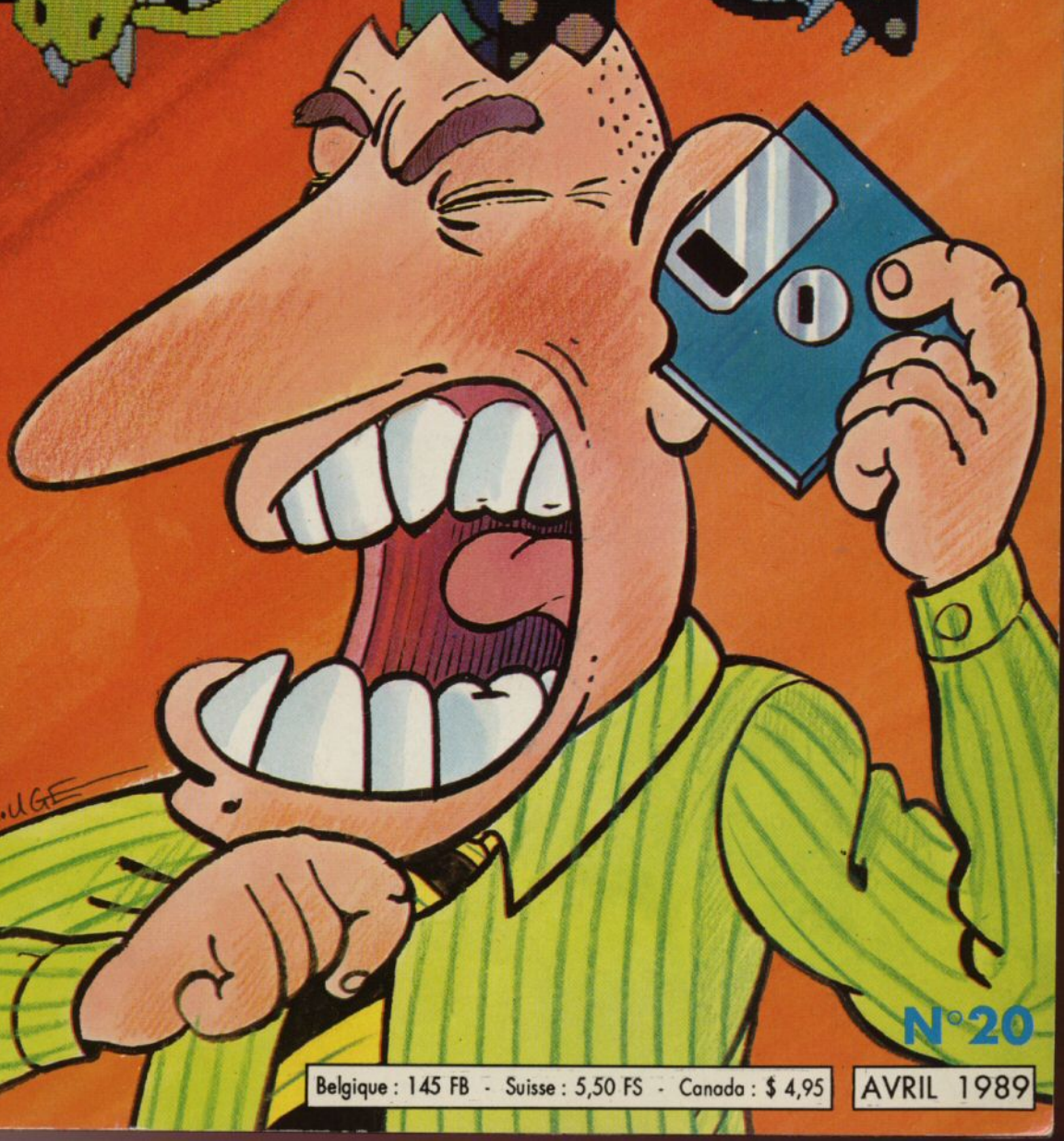
EXCLUSIF KULT D'EXXOS

TOUT SUR LA CONSOLE KONIX !

SKWEEK VOUS OFFRE UN AMIGA

CADEAU / ABO SEGA S'ÉCLATE

ATARI XE & 800 XL 20 JEUX TESTÉS



M 2843 - 20 - 20,00 F

3792843020006 00200

N°20

Belgique : 145 FB - Suisse : 5,50 FS - Canada : $ 4,95

AVRIL 1989

REJOIGNEZ LE CLA

RONY ENFIN RETROUVE!
LES 2 NINJAS CHARGES DE LE LIBERER AVAIENT ETE FORMES PAR LES GRANDS MAITRES DU SHOALI'

Dans votre lutte pour la suprématie, vos adversaires se trouvent être quatre types d'assassins Ninja maléfiques des lanceurs étoiles dont les talents sont variés et dangereux. Egalement, des Lutteuses acrobatiques et des Chiens de garde vicieux, un Obèse Souffleur de feu, un Géant portant une Armure, et le Géant Ninja vert et horrible – qui a l'habitude déconcertante de se multiplier en armée sont décidés à gacher votre journée.

LE FIGARO
LE BRIGADE ANTI-GANG ACCUEILLE LE SUPER-FLIC AMERICAIN

Le film le plus excitant de l'année maintenant disponible chez vous, sur votre micro-ordinateur.
Jouez le rôle de l'ange vengeur face à la justice sommaire des criminels endurcis. Vous y trouverez les scènes les plus palpitantes auxquelles vous ayez jamais été confrontés sur un écran d'ordinateur. L'avenir est parmi nous et maintenant vous relevez le défi – mi-homme – mi-machine mais entièrement flic ... ROBOCOP.

EXPLOSIVE

BAD DUDES

PART MAN PART MACHINE ALL COP FIRE NOW

ROBOCOP

FIRE HAZARD

Special PACK WITH POSTER

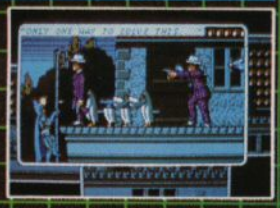
Imagine ...the name of the game

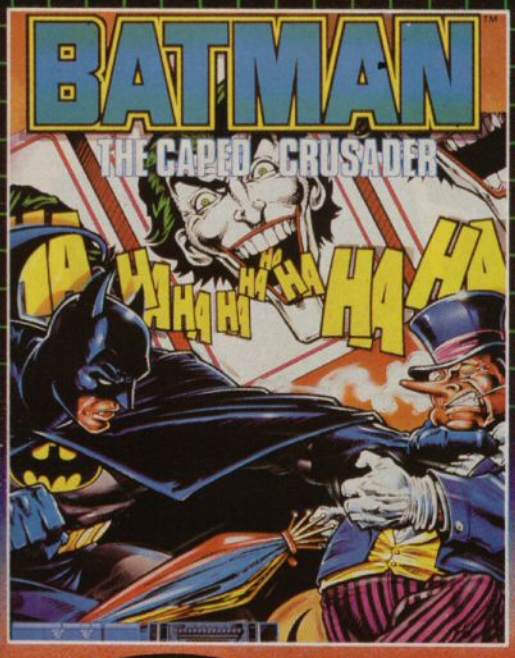
OCEAN

DESCRIPTION COMPLETE SUR 3615 MICROMANIA
REVENDEURS POUR CONNAITRE LES DATES DE SORTIE
TELEPHONEZ AU 93427145

N DES BRANCHES!

Le célèbre super héro des illustrés D.C., Batman, arrive sur l'écran de votre micro-ordinateur dans une aventure démente sortie des arcades!!!... Vous attaquez les forces maléfiques de Gotham City. Commencez dans la cachette de Batman et continuez dans un monde d'amusement passionnant alors que vous affrontez l'individu le plus retors de tous ... le Pingouin! Cependant économisez vos forces pour des batailles futures avec l'ignoble Joker, sinon vous raterez le summum de l'aventure! Les graphiques de style dessin animé ainsi que l'animation sont d'un réalisme étonnant, combiné avec un système de jeu innovateur pour de longues heures de détente. TM & © DC COMICS INC. 1988. ALL RIGHTS RESERVED.





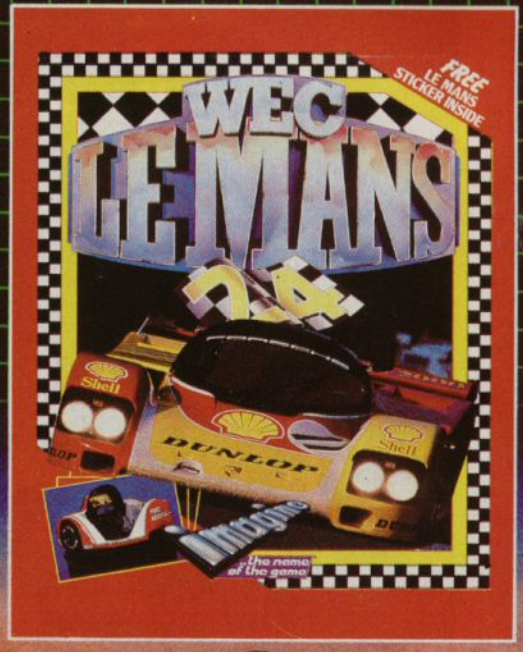
DARK AVENGER

CAUTION LAZER BEAM

Poster Included

L'EQUIPE
PORSCHE ENCORE FAVORI AUX 24 HEURES!

WEC LE MANS est la course d'endurance par excellence: Aucune autre course ne peut lui être comparée, aucune autre ne sollicite autant physiquement et mentalement un pilote. Le coureur doit puiser au fond de lui même les ressources indispensables au gain de cette course, et piloter sa voiture bien au dela des limites imaginables. Il doit utiliser chacun de ses six sens pour ne faire qu'un avec sa machine absolument insensible aux défaillances humaines.



FEEL THE POWER

1 4

2 3

WEC LE MANS 24

GO!

WITH FREE LE MANS STICKER

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE.

VINDI

Vindicators est une fidèle adaptation du célèbre jeu d'arcade de café.
Nous sommes en l'an 2525... Une armée de stations spatiales non identifiées et ayant des intentions hostiles arrive sur la terre.
Le seul moyen de détruire les forces envahissantes est de s'infiltrer parmi l'ennemi avec des tanks de bataille SR-88, surtout connus sous le nom de Vindicators.
Pour un ou deux joueurs.

TENGEN

"Un **Nouveau** Nom dans l'adaptation de jeux de café !"

DOMARK

CATORS

De magnifiques graphismes, beaucoup d'action et un défi incroyable. Outre le fait d'éviter et de détruire les tanks ennemis et les obstacles, vous devrez constamment remplir votre réserve de fuel avec des jerricans à travers les différents niveaux, vous aurez la possibilité d'accroître votre vitesse ou votre portée de tir ainsi que la puissance de tir ou le rayon d'action.
Mais ce n'est pas tout, après avoir détruit toutes les stations, vous devrez affronter le terrible empereur de l'empire étranger. Gagnez, et le monde entier fêtera votre victoire. Perdez, et dites au revoir à tout le monde...

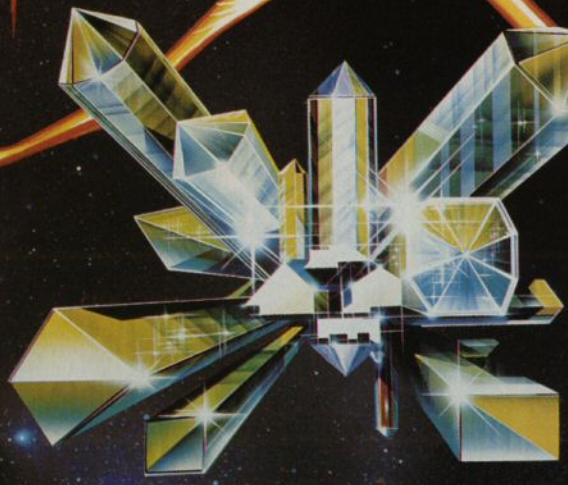
Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente sur : Spectrum, C 64, Amstrad, Atari ST et Amiga.

Distribué par
UBI SOFT

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 16 (1) 48 98 99 00

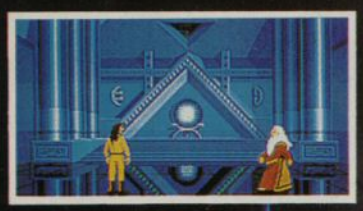
the Kristal

"Les graphismes, les champs d'action et les sprites les plus extraordinaires jamais réalisés pour votre ordinateur."
Amiga User International.

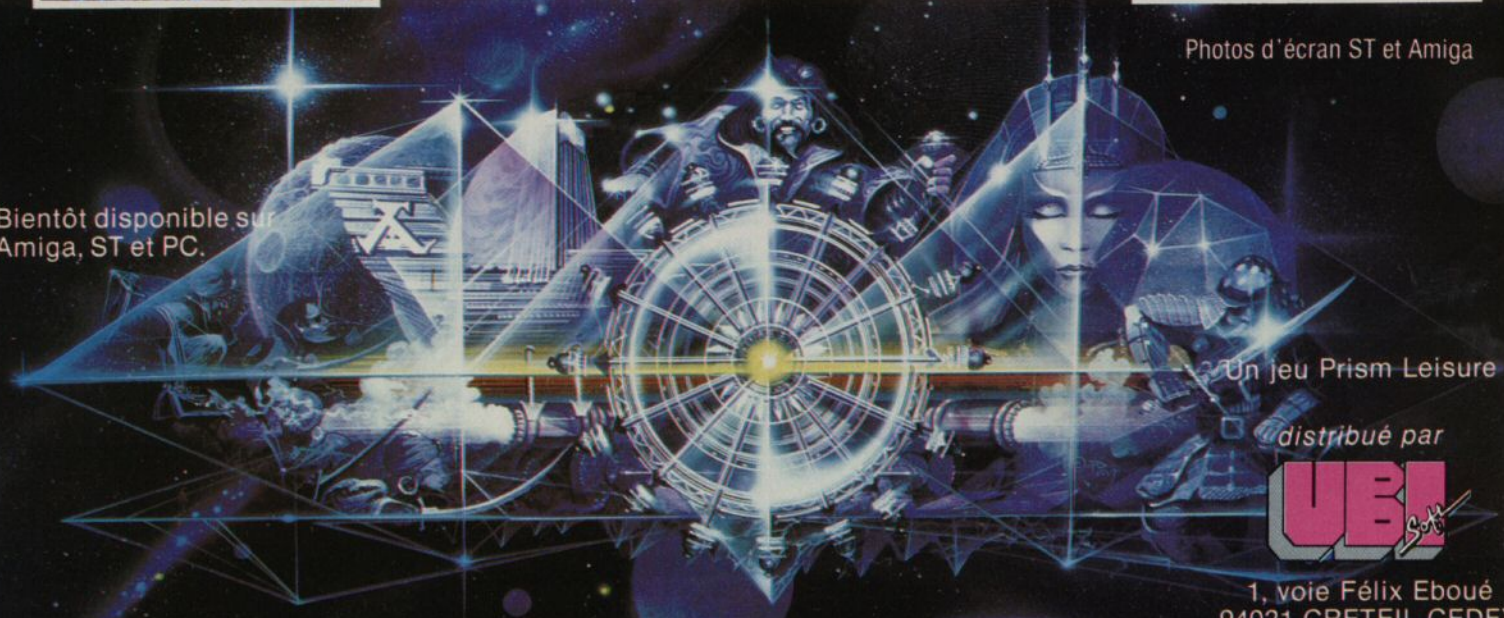


"Un jeu d'aventure dont le style et l'histoire n'ont encore jamais été égalés."
Computer and Video Games.

Un superbe jeu d'aventure avec analyseur syntaxique qui vous fera rentrer dans l'univers fantastique des pirates et au cours duquel il vous faudra partir à la recherche du mystérieux Kristal de Konos.



Photos d'écran ST et Amiga



Bientôt disponible sur Amiga, ST et PC.

Un jeu Prism Leisure

distribué par

UBI Soft

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 16 (1) 48 98 99 00

Disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente.

SOMMAIRE

Couverture Jacques Lerouge

Directeur de la rédaction : Jean-Michel Berté
Rédacteur en chef : Olivier Fontenay
Rédacteur en chef adjoint : Cyrille Baron
Rédaction : Brice Defeyer
Directrice de la publicité : Isabelle Berté
Assistante de publicité : Frédérique Paingault
Maquette : Jean-Marc Gasnot
Mise en page : Raynald Cheminelle
Diffusion : Jacques Houlmann
Abonnements : Franck Maillochon
Ont collaboré à ce numéro : François-Yves Bertrand, Raynald Cheminelle, Pierre-Emmanuel Grange, Laurence Le Gentil, Éric Legris, Ludovic Monnerat, Joël Nadal, Fred Schaerlig, Jean-Yves Trélout, A. Venturman, Simon Weisz.
Sole software representatives for the U.K. : Matt Bielby, Dennis Hemmings, Mark Smith
Correspondants permanents à l'étranger : Tony Takoushi (GB), Mina Cosnefroy (U.S.A), Fuminori Takahashi (Japon)
Illustrations : Carali, Lerouge
Photogravure : Photocop - 43.55.04.10
Impression : Rololaf - 48.67.70.80
Dépôt légal : 1er trimestre 1989
ISSN 0984-9629
Commission paritaire : 70043
Edité par Sandyx S.A. au capital de 250.000 F - 67, avenue du Maréchal Joffre - 92000 Nanterre
Tél. : 47.21.29.29
Télécopie/Fax : 47.25.72.75
Directeur de la publication : Jean-Michel Berté
Distribution NMPP
Membre inscrit à l'O.J.D.
Tirage de ce numéro : 60.000 ex.
Copyright MICRO NEWS, Paris 1989

ABONNEMENT PAGE 45

ÉDITO 8
NEWS 8
SEX MACHINES 26
LES TOPS DU MOIS 28
LES SOFTS DU MOIS 42
TOP SECRET 51
PÉPÉ RÉTRO 65
BLANCHE-FESSE 66
PROF ST 68
DOCTEUR AMIGA 74
MAJOR THOMSON 77
ABONDOS 82
SAMOURAÏ MICRO 84
CONSOLES 88
CAPITAINE PIXEL 94
CONCOURS SKWEEK 95
LES BONS PLANS DE MICRO NEWS 98
COURRIER DES LECTEURS 100
ARCHIMÈDE LE BARBU 104
BD CARALI 105
LIVRES 106
INSERT COIN 108
PETITES ANNONCES 110

EDITO

ZARBI ?

Plutôt bizarre ce numéro, vous ne trouvez pas ? Remarquez, comme vous ne l'avez pas encore lu, vous ne pouvez pas répondre...
Prenez la nouvelle console anglaise Slipstream, de Konix (page 14). On peut dire qu'elle porte bien son nom puisque le terme slipstream désigne aussi bien le souffle d'un avion que des remous. Et cette console est bien partie pour en décoiffer plus d'un et pour créer quelques remous, notamment chez les Japonais qui pensaient ne plus être inquiétés sur le terrain hyper-nipponisé des consoles de jeux. Et boum, voilà les British ! Et en plus la Slipstream s'appellera désormais Konix Multi-System, comme le Sega Master System et le Nintendo Entertainment System. Slipstream, c'était quand même plus original... A part ce détail, Konix innove réellement, surtout avec la chaise hydraulique disponible en option, un accessoire à faire essayer en priorité à votre future belle-mère, vu son look de machine à remonter le temps...
Pour rester chébran sur du high-tec zarbi, nous vous offrons en page 11 un plan de drague garanti sur facture. Le hic, c'est le montant de la facture...
A partir de ce numéro, Sega s'éclate dans Micro News en offrant chaque mois deux Super System à deux nouveaux abonnés tirés au sort. D'une valeur de 1500 F, le Super System Sega est le top-package puisqu'il contient la console Sega, le jeu Hang On, deux manettes, le pistolet laser, les lunettes 3D et le jeu Missile Defense 3D : de quoi pouvoir pratiquer en toute impunité le braquage ludique quotidien de votre téléviseur...
Et comme un bonheur n'arrive jamais seul, Skweek vous offre un Amiga 500 en page 95.
Ah oui, j'oubliais... Sex Machines est en page 26, encore plus "hot" ce mois-ci (ce qui est déjà un exploit), avec quand même a little help from Mister Censuros qui veillera désormais sur la tenue morale d'un journal qui, autrement, risque fort de basculer dans le stupre le plus éhonté.
Vous avez dit bizarre ?

Jean-Michel Berté

BROCARD

L'assassin revient sur les lieux du crime...

Après la difficile confession des enfants d'Exxos du mois dernier, une nouvelle mission m'incombe : retrouver Bertrand Brocard, le caïd de Cobra Soft, le cerveau d'une série de meurtres mystérieux. Les journaux ont récemment parlé d'une étrange affaire à Venise où l'on retrouve la patte du gang de Chalon ! Aussitôt dit, aussitôt fait, je pars pour la cité lacustre.

A peine débarqué du train, je tombe sur lui. Bertrand Brocard himself, sûr de son immunité, n'hésite pas à se promener ouvertement dans une ville que son gang menace de détruire. J'entame une filature dans les règles de l'art, mais mon bonhomme connait la musique : il se contente d'observer la ville. Un indice quand même me met la puce à l'oreille : il ne consulte jamais son plan et semble se diriger les yeux fermés dans les ruelles tortueuses de la cité vénitienne. Visiblement, il a repéré le terrain. Après plusieurs heures de marche sous un soleil printanier, je décide que ce petit jeu a assez duré. Avant d'aborder le big boss, je vérifie rapidement mon équipement : appareil photo, magnétophone, revolver... paré. Faut pas me prendre pour un cave : j'vais pas à la castagne sans biscuits.

Le nom de la chose

Visiblement, l'homme ne se confie pas à la légère. J'essaie de l'aborder de différentes manières, mais rien n'y fait. C'est finalement devant un capuccino au Café Florian (bonjour la note de frais...) qu'il se met à table. *"Cobra Soft a été créé il y a plusieurs années*, commençe Brocard, *et...*". Je l'interromps immédiatement pour lui faire cracher le morceau. On veut tout savoir, à commencer par sa première rencontre avec un micro.
Il raconte : *"Cela s'est fait par hasard. J'ai commencé par avoir un Z80, qui avait 1 Ko de mémoire. Je l'avais acheté par*

A VENISE
toujours sur les

curiosité, pour voir. Et j'ai développé de petites applications intéressantes. Ensuite, je suis passé rapidement au ZX81 avec extension 16 Ko. Enfin, ça a été l'Oric, et c'est alors que tout à commencé. Par exemple, j'ai fait avec lui le dépouillement et la publication des élections municipales de Chalon. Ça a fait un choc aux caves qu'avaient jamais vu un micro de leur vie. J'ai également fait des softs de facturation et de compta. Parfaitement, avec un Oric !". Le cerveau s'est enfin décidé à parler. On va en apprendre de belles...

L'inconnu du Nord-Express

"*Peu après*, continue-t-il, *ce fut l'ouverture d'une boutique micro. On vendait essentiellement de l'Oric, au départ. C'est d'ailleurs comme ça que j'ai recruté Bertin*". Bertin ? Ah ! oui, le fameux premier fusil du gang, celui qui, avec Roland Morla, est à la base de coups de Cobra. "*J'ai rencontré Bertin d'une manière étonnante. Il ne connaissait pas bien l'Oric, il venait juste de m'en acheter un. Je lui ai aussi vendu un langage Forth en cassette. Mais il y avait eu un problème de duplication et il manquait une partie du programme, ce que je ne savais pas. C'est Bertin qui est venu me le dire quelques jours plus tard : il avait lui-même réécrit ce qu'il manquait. A ce moment-là, je me suis dit que ce type était une tête, et on s'est mis à bosser ensemble...*"

L'assassin habite au CPC

Comment le gang a-t-il réussi à prendre autant d'importance ? "*Facile*, réplique Brocard. *Tu vois p'tit gars, faut du flair dans ce turbin. Et y'a une machine que j'ai senti le premier jour où je l'ai vue, c'est l'Amstrad. On a réussi à avoir un 464 rapidement pour la boutique, et on s'est mis à développer jour et nuit dessus, comme des malades. Au bout de quelques semaines, nous sortions une série de treize programmes, les seuls disponibles en français pour la machine*". Je sentais qu'on s'approchait enfin de quelque chose de précis. Il allait lâcher le morceau. "*Pour l'époque, ces programmes tenaient tous la route, même s'ils sont dépassés aujourd'hui*, reprend-il. *Et parmi eux, il y avait* ***Meurtre à Grande Vitesse***". Je me pose une question : comment pareilles horreurs ont-elles germées dans son cerveau ? Qu'est-ce qui a fait basculer un respectable citoyen dans le monde du crime et de la délinquance informatique ? "*En essayant tout simplement de faire quelque chose d'original, d'inédit et d'ajouter en plus des indices réels vendus avec le soft*".

La mort aux trousses

Après c'est l'escalade, des coups toujours plus audacieux, plus riches et plus fouillés : "***Meurtres sur l'Atlantique*** *nous a posé beaucoup de problèmes de packaging à cause des indices. Par contre, je tiens à préciser que, contrairement à ce que certains plumitifs écrivent, la cartouche rouge contient bien un révélateur pour de l'encre invisible. Et en plus, c'est très utile dans le jeu*". Gulp. Raconte pas ta vie, Brocard, parle-nous plutôt de la suite : "*Pour* ***Meurtres en Série****, nous avons été préparer le terrain sur l'Ile de Sark. De nombreux joueurs s'y sont rendus et n'ont pas été déçus du voyage, je peux vous le dire*".

Combien de temps cela prend-il de concevoir un jeu comme **Meurtres à Venise** ?"*Très difficile à dire. Mais entre la première idée du soft et sa réalisation finale, il faut bien compter un an. Je suis venu faire un repérage, prendre des photos et m'imprégner de l'ambiance. Ensuite, j'ai réfléchi au thème général. Comme on connait les problèmes actuels de terrorisme et la menace de pollution et d'érosion sur Venise, j'ai imaginé qu'un groupe de terroristes voulait faire sauter la ville*". Retour devant le Grand Canal dans un Vaporetto, les bateaux-autobus vénitiens qui circulent dans les canaux. Notre homme devient bavard et nous décrit une à une les maisons que l'on retrouve, exactes au pixel près, dans le soft. "*En fait, le Campanile de la place Saint-Marc nous a posé un grand problème. Il était trop haut. Pendant un moment, on a songé à le faire exploser. En fait, on s'est contenté de le couper. La bombe, elle, est ici. Dans ce palais doré, on rencontre quelqu'un de très utile...*" Il n'en dira guère plus, pour ne pas déflorer le soft.

Touchez pas au grisbi !

Mais mon enquête n'est pas encore finie. Par exemple, comment réussit-il à se procurer les

indices ? Essayez donc de trouver 20 000 pellicules photos usagées dans votre quartier, vous vous apercevrez du problème... *"Tu crois quand même pas que je vais cracher le morceau, dès fois qu'un lousdé me pique mon taff"*. Pressé par nos soins, il nous révéle une partie de son traffic. *"Pour les pellicules, j'ai été voir tous les photographes de mon bled qui m'ont fourni petit à petit, pendant des mois. Et puis, un fabricant a fini par m'en donner plusieurs milliers. De toute manière, tout est fait à la main par*

l'équipe de Cobra : nos packagings sont trop complexes pour le service fabrication d'Infogrames". Tiens, Infogrames, puisqu'on en parle ! Un de mes indics m'avait glissé un tuyau dans l'oreille : il paraît que des changements se préparent dans le groupe. Mais Brocard reste muet sur le sujet, ou presque. Tout au plus glisse-t-il : *"S'il devait y avoir des changements, c'est sans doute qu'ils seront jugés nécessaires"*...

Un meurtre sera commis le....

Quel autre coup nos célèbres hommes de main préparent-ils ? Vont-ils réussir, une fois de plus, à nous surprendre et à nous ravir ? *"Je ne peux pas vous révéler grandchose. Simplement que le prochain Meurtre retrouvera peut-être le TGV, mais du côté de l'Atlantique... Et le suivant... dans de nouveaux espaces inexplorés. Mais pour que tu viennes me retrouver à cet endroit-là, il faudra organiser des charters sur la fusée Ariane..."*

Mission accomplie. Courant de Vaporetto (autobus aquatiques vénitiens) en Aliscafi (idem en plus rapide), je saute juste à temps dans le train en pensant que, décidément, il reste encore quelques parrains imaginatifs et originaux dans le soft français. Pourvu que la mafia anglaise ou américaine ne vienne pas les racketter...

L'inspecteur Fontenay

Juste au moment de partir, Brocard laisse tomber un papier de sa poche. Discrètement, je l'examine. Grosse prise : ce sont les gagnants du concours **Micro News**. *Le patron va être content.... Signalons aussi que, depuis sa création, Cobra Soft a édité 349 logiciels...*

Gagnants Numéro 18 & 19.

Gagnants des Murder Party : *S. Chalot (Bois-Guillaume), C. Rey (Montélimar), A. Thiebot (Tourlaville), M. Hautrive (Neuville), D. Pen (Landerneau), E. Jan (Courrières).*

Trois softs : *J-M Guyonvarcli, M De-Brito, S. Ernoult, S. Malbequi.*

Deux softs : *E. Latouche, S. Nicolas, J. Venier, P. Brondeur, P. Celdran, F. Huguet, T. Ponterie, J-C Tartarin, S. Robert, Koubdjanian.*

Un soft : *S. Bor, F-R Couzon, R. Hottin, G. Malfoy, H. Léourier, R. Lacroix, S. Grenier, V. Bellengen, S. Boisteux, P. Grussenmeyer, C. Mailhé, J-P Pires, J-C Liegeois, C. Wong, L. Lepleux, S-C Ma, P. Debonne, F. Lacoste, R. Crespin.* Les gagnants des Murder Party seront convoqués individuellement.

INFOSEXY

Voici une information qui aurait dû se trouver dans Sex Machines, mais Eric Satyre l'a trouvée trop anodine. Pour fêter la sortie du superbe **Explora 2** sur ST, Infomédia a fait très fort en organisant le strip-tease d'une marquise chez Maxim's ! C'est vrai qu'Explora 2 vous permet de voyager dans plusieurs époques et notamment de rencontrer cette marquise peu farouche. Toujours sur la brèche, nos reporters étaient là ! (*Photo Mano*).

CRASH !

After Burner débarque sur **Amiga**. Nous craignions le pire, nous avions raison. En avant pour la checklist, paré au sabordage :

- Graphisme ? Nul !
- Animation ? Nulle !
- Son ? Moyen !
- Intérêt ? Nul !

Over and out kids, en formation serrée, direction poubelle !

ATARI RETRO

Alors que tout le monde espère la sortie d'une console de jeu 68000 plus ou moins compatible ST chez Atari, voici une **VCS 7800** qui débarque, compatible avec la VCS 2600, l'ancêtre de tous les jeux vidéo, avec le ping-pong, le casse-briques en noir et blanc, etc. On croit rêver ! L'engin vaudra environ 700 F mais ne devrait pas être importé en France, où les dirigeants préfèrent attendre la console 68000. Nous aussi.

METTEZ DES PUCES DANS VOTRE MOTEUR

La Mercedes Roadster SL, la voiture la plus informatisée de l'histoire de l'automobile, sera bientôt disponible en France. C'est, d'après Mercedes, "l'engin le plus complexe au monde"

Examinons la bête... Il s'agit d'un coupé décapotable et l'on sait que le principal défaut de ce genre de voiture réside dans le fait d'être obligé de s'arrêter en catastrophe dès les premières gouttes de pluie ; pour peu qu'en plus vous vous coinciez les doigts pendant la manœuvre, l'effet sera des plus désastreux sur la ravissante auto-stoppeuse suédoise que vous veniez justement de prendre à bord... Quand on sait que les coupés décapotables sont un outil non-négligeable de frime et de drague, élément indispensable de la panoplie du play-boy patenté (Carali en possède un), on mesure l'étendue du désastre...

L'incontestable supériorité de la capote allemande...

Par contre avec le Roadster SL, votre charisme latino-séducteur gardera tout son éclat et l'auto-stoppeuse devrait immanquablement tomber dans vos bras, sauf impondérable dû à un physique ingrat, une éventualité qui, pour l'instant, n'est pas encore couverte par la garantie et le SAV Mercedes (nobody is perfect)...

Les 17 interrupteurs de fin de course, 15 vérins oléopneumatiques et 11 électrovannes de la capote du Roadster SL sont en effet commandés par des micro-processeurs qui la rabattront sur vous et votre suédoise en trente secondes ! C'est remarquable... d'autant plus que la capote rabattue créera une indispensable mise en condition psychologique chez votre passagère, ce qui devrait vous permettre de glisser subrepticement votre bras autour de ses frêles épaules.

Une affaire qui roule

A ce sujet, les ingénieurs de chez Mercedes sont formels et ils ont d'ailleurs prévu les conséquences de ce simple geste. Deux éventualités ont été envisagées :

1) votre physique est ingrat et la jeune nordique vous gratifie immédiatement d'une paire de gifles comme vous n'aviez pas reçue depuis votre plus tendre enfance.

2) aucune réaction intempestive n'est enregistrée et "l'affaire", comme on dit, se présente bien, vous pouvez espérer conclure...

Dans le premier cas, la surprise et le choc risquent, vous en conviendrez, de vous faire perdre vos moyens si ce n'est plus...

Dans le second cas (accompagné des compliments de Mercedes-Benz...), vous risquez d'être tenté de lâcher le volant afin d'entreprendre avec votre main gauche ce qu'il serait convenu d'appeler des "travaux d'approche" (rappelez-vous que

votre main droite est déjà accaparée).
Dans les deux cas de figure, vous risquez donc de perdre carrément le contrôle de la voiture qui n'est pas encore pourvue d'un pilotage automatique SAS (Spécial Auto-Stop), again : nobody is perfect.

Une sécurité escamotable

Si vous perdez le contrôle de la voiture, vous risquez de faire un tonneau, et on ne voit pas d'arceau de sécurité lorsque l'on regarde la merveilleuse ligne du Roadster SL. Ces fameux arceaux de sécurité qui sont l'apanage de toutes les décapotables et qui permettent à votre crâne, en cas de tonneau, de ne pas faire avec le bitume une rencontre aussi désagréable que définitive, surtout que le Roadster pèse une tonne et demie ! Faut-il se résoudre alors à porter un casque de moto qui pénalisera votre potentiel séductif ? Pas du tout, le Roadster SL est équipé d'un arceau escamotable qui se mettra en position haute au moindre choc ou dès que l'ordinateur aura enregistré une situation critique du véhicule, le tout en trois dixièmes de seconde ! Cet accessoire renforcera donc l'extrême sentiment de sécurité ressenti par votre compagne et la poussera donc à se relaxer davantage, surtout si vous avez pris l'option de la toute nouvelle suspension à amortissement électronique (ADS) qui gère chaque amortisseur indépendamment (en fonction de l'état de la route) et abaisse la voiture de 15 mm dès que la vitesse de 120 km/h est atteinte, ceci afin d'optimiser l'aérodynamisme.

La passagère est verrouillée

Les sièges ont été spécialement étudiés afin d'enlever à la belle toute tentation de descendre en marche et ils intègrent les ceintures de sécurité avec un mécanisme de verrouillage contrôlé, vous l'aviez deviné, électroniquement. Petit inconvénient : si la voiture a bien rempli sa fonction et si donc, après arrêt, vous avez pu mettre le siège de votre passagère en position couchette, il sera impossible de démarrer si les sièges ne sont pas en position normale... Par contre, si vous avez apprécié la position du siège, vous pourrez la mémoriser sur l'ordinateur et la retrouver par simple pression du doigt, une option particulièrement intéressante pour la prochaine auto-stoppeuse...
Si votre dulcinée se retrouve très découverte, elle n'attrapera pas froid puisque le climatiseur automatique de température fonctionne quelque soit la position de la capote, même après l'arrêt du moteur et dans la limite de trente minutes, ce qui est suffisant, vous en conviendrez...
Et comme on a toujours envie de griller une cigarette *après*, l'air ambiant est épuré par un filtre en polycarbonate qui retient à 100% les particules à partir de 5/1000 mm ! Même les nuisances dûes aux bactéries sont réduites de 60%, c'est donc la première voiture prophylactique ! Il n'y a pas encore de protection anti-sida mais nobody is perfect...

Il vaut mieux consommer sur place

Il est heureux que le confort du véhicule permette d'y compter fleurette "in vitro" car il est recommandé de ne pas trop s'en éloigner, bien que la télécommande à infrarouge du verrouillage central reprogramme un nouvel algorithme de code à chaque pression.
La calandre est en effet constituée en grande partie de titane et coûte à elle seule le prix d'une petite voiture "normale".
Afin de garder au Roadster sa vocation romantique, la vitesse du modèle huit cylindres/5 litres/32 soupapes/326 ch. est limitée à 250 km/h. Son prix est de 900 000 F mais le premier modèle (qui ne fait que 231 ch.) coûte seulement 500 000 F.
Une bagatelle, puisque lorsqu'on aime on ne compte pas ! ●

TREMBLEZ, MÈRES DE FAMILLE INDIGNÉES...

L'immonde **Carali** - auteur de nombreux versets sataniques de la bande dessinée et dont la tête est mise à prix pour 23 dollars et 25 cents - annonce le retour imminent du non-moins immonde **Psikopat**, le journal de B.D. qui donne des cauchemars aux mères de famille bien-pensantes.

Les lecteurs de Micro News seront bientôt conviés à participer à la renaissance de l'enfant-débile, avec une offre d'abonnement "moins cher tu meurs", dans les bons plans de Micro News.
Ça fait tellement longtemps que vous nous demandez dans le courrier : "On veut encore plus de dessins de Carali !", que vous ne pourrez même pas dire que vous ne l'avez pas cherché...

PC CROSS

Si l'envie vous prend de faire du moto-cross sans quitter votre PC, bonne nouvelle : Gamestar annonce pour mars prochain la sortie de **Suzuki RM 250 Motocross**. Les sons seront digitalisés, ce qui n'est pas très courant sur PC et, plus fort, les heureux possesseurs de cartes PC CGA, M-CGA, VGA ou les inconditionnels du Tandy en 16 couleurs pourront trouver le driver adéquat.

SARO : ÇA DÉMÉNAGE !

Bien connu des musicos pour importer, entre autre, les produits Steinberg Research (Pro 24, Synthworks, X-Syn, etc.), Saro Informatique Musicale s'installe dans de nouveaux et spacieux locaux. Que le mariage musique et informatique soit pour vous consommé ou que vous songiez sérieusement à convoler, votre route passera désormais par **Saro Informatique Musicale, 66 Bd Voltaire. Tél : 43 57 50 52.** ●

les prix

AMIE LE PRO.

le choix AMIGA

UNITES CENTRALES

A 500 + souris + câble Péritel
A 500 + souris + moniteur 1084S (stéréo) — SURPRISE !!!

A 2000 + souris + câble Péritel 11590 F
A 2000 + souris + moniteur 1084S 13000 F

PROMO EDUCAMIGA

A 2000 + Moniteur 1084S 10500 F
A 2000 + Moniteur 1084S + Kit X T 13000 F

PERIPHERIQUES

LECTEURS
3"1/2 interne A 2010 1410 F
3"1/2 externe A 1010 1390 F
3"1/2 ext. + affichage 1690 F
5"1/4 ext. + affichage 2190 F
3"1/2 externe PROMO **1250 F**

MONITEURS
Monochrome HR A 2024 NC
Couleur HR 1084 S 2990 F
Couleur Multi Synchro 7490 F

EXTENSIONS
512 K Interne PROMO **990 F**
512 K interne A 501 1490 F
2 Mo externe 0 Ko 1990 F
1.5 Mo Inboard 500 0 Ko 1990 F
2 Mo interne A 2058/2 6510 F
Carte 68020 14220

DISQUES DURS / CONTROLEURS
AMIGOS 500 20 Mo ext. 4990 F
AMIGOS 2000 20 Mo 4900 F
20 Mo A 2092 PC 6150 F
20 Mo A 2090 AMIGA 6150

EMULATEURS
PC XT + lecteur 5"1/4 A 2088 D 5600 F
PC AT + lecteur 5"1/4 A 2286 D 10660 F

GRAPHIQUE/VIDEO
Camera Hitachi HV 720 3350 F
Crayon optique PROMO 1150 F
Digiview Gold 3.0 1990 F
Encoder EPAL 2600 F
Frame Grabber N/B 8890 F
Frame Grabber Couleur 9350 F
Filtre électronique DG 88 2420 F
Genlock int. A 2300 2125 F
Genlock ext. GST 3490 F
Genlock ext. GST 30 P 3850 F
Genlock ext. GST 1000 14758 F
Genlock ext. GST 2000 17223 F
Genlkock incrustateur 2000 MAGNI 18500 F
Graphiscope PROMO **800 F**
HANDY Scanner 4 CAMERON 3990 F
Interface Video A 2032 790 F
Objectif Schneider 950 F
Statif Rohen PROMO 1800 F
Tablette CRP A4 3990 F
Tablette CRP A3 8490 F
Tablette Easyl 500 4590 F
Tablette Easyl 2000 5390 F
Table Trac. A4 ANGALIS 11990 F
Table Trac. A3 ANGALIS NC
Scanner CAMERON A4 6990 F
Souris AMIGA 390 F

TELEMATIQUE
Emulateur ARCHOS 790 F
Emulteur FLAMITEL 1490 F
Emulateur AMIGATEL 995 F
Modem DTL 3000 6400 F

SON
Interface MIDI ECE 520 F
Sampler MIDI AMAS 1050
Sampler PERFECT SOUND 990 F
VISUAL AURALS 2490

PROMO PROMO

OPERATION REPRISE
CARTE XT A 2088 D
POUR TOUT ACHAT DE CARTE AT A 2286 D

AMIGA 500 + extension 512 K 4890 F
AMIGA 500 + 2e lecteur 3"1/2 4990 F
AMIGA 500 + Moniteur 1084S + Extension 7690 F
AMIGA 500 + Moniteur 1084S + 2e lecteur 7990 F

CADEAU PROMO 10%
VOUS ACHETEZ POUR 1000 F
Vous en emportez pour 1100 F

INCROYABLE ! PROMO -50%* -40%**
SUR NOS IMPRIMANTES MATRICIELLES POUR TOUT ACHAT DE PLUS DE 6000 F
* 9 Aiguilles ** 24 Aiguilles

LES Plus D'AMIE

COMMANDEZ 43 57 48 20

Plus **GARANTIE** *1 an constructeur 1 an Garantie AMIE*

Plus **ESCOMPTE** *2% pour paiement comptant*

Plus **CRÉDIT** *4 mensualités sans intérêt**

Plus **REPRISE** *Votre vieil ordinateur repris à 50% de sa valeur*

Plus **REMISES** *aux collectivités et comités d'entreprise*

* Après acceptation du dossier
** Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F

3615 AMIE

VPC	11, bd. Voltaire 75011 Paris	43 57 48 20
ATARI	11, bd. Voltaire 75011 Paris	43 57 96 89
AMIGA	11, bd. Voltaire 75011 Paris	43 57 96 18
PC	19, bd. Voltaire 75011 Paris	43 38 18 09
SAV	2, rue Rampon 75011 Paris	43 57 82 05
OCCASION	2, rue Rampon 75011 Paris	43 57 82 05
MARSEILLE LOISIR	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91 42 50 42
MARSEILLE PC	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91 47 74 11

LES LOGICIELS

GRAPHIQUE/VIDEO
3-Demon 750 F
Aegis Draw 2000 2190 F
Aegis Impact 800 F
Aegis Vidéoscape 3D 1400 F
Aegis Video Titler 1050 F
Animate 3D 1300 F
Deluxe Paint II Pal 650 F
Deluxe Print II 500 F
Deluxe Vidéo 1.2 700 F
Design 3D 860 F
Digipaint 520 F
Dynamic Cad 3500 F
Fantavision 520 F
Grabbit 300 F
Modeler 3D 850 F
Page Flipper + NC
Pixmate 570 F
Photo Lab 780 F
Photon Paint 750 F
Photon Video Cell 1130 F
Pro Vidéo Plus 2390 F
Sculpt 3D 890 F
Vidéo Généric Master 890 F
Vidéo Wipe Master 890 F

LANGAGES
Devpac 2 Assembler 850 F
K'seka Assembler 750 F
Lattice C V5.0 2590 F
Lattice C ++ 4175 F
MCC Pascal 2 950 F

MUSIQUE
Aegis Audiomaster II 630 F
Aegis Sonix 500 F
Deluxe Music 1990 F
Dr. T'S 1990 F
Synthia 850 F

BUREAUTIQUE
Kindwords 540 F
Maxiplan 500 Fr. 1260 F
Maxiplan Plus 1800 F
Page Setter Ft. 1470 F
Professional Page Fr. 3690 F
Prowrite 2.0 1050 F
Superbase 345 F
Superbase Pro 1490 F
Textcraft + 1.3 300 F
VIP Professional 1400 F

NOUVEAUTES

Barbarians II NC
Dragon's Lair 450 F
FOFT NC.
Galdregons Domain 220 F
IK + 300 F
Motor Massacre 200 F
Phantom Fighter NC
Road Blaster NC
Tiger Road NC
Titan 250 F
Willow 290 F
Zany Golf NC

LES LIVRES

Amazing Computing 40 F
Amigaworld 40 F
Bible de l'Amiga 299 F
Bien Débuter 149 F
Clefs pour Amiga 195 F
Grand Livre de l'AmigaBasic 249 F
Hardware Ref. Manual 295 F
Intuition Ref. Manual 295 F
Livre du Graphisme 249 F
Livre du Langage Machine 199 F
Livre de l'Amigos 199 F
Livre du Lecteur Disquette 299 F
Programmer's Handbook I 295 F
Programmer's Handbook II 295 F
Rom Kernel Lib. and Devices 450 F
Rom Kernel Exec. 295 F
SOS Amigados Amigabasic 149 F
Trucs et Astuces 199 F

Promos non cumulables dans la limite des stocks disponibles.
Pour plus d'informations cerclez 218 & service lecteur télématique

La micro sans soucis

LA CARTE AMIE :

- Les infos justes
- Les meilleurs prix
- Le choix, les promotions
- Les avantages d'un club

Demandez-là
dans tous les magasins AMIE,
par Minitel : 3615 Amie
ou renvoyez à:
Amie VPC - 11 Bd Voltaire
75011 Paris

GOD SAVE KONIX

Attention, danger ! Alors que nous vous présentions il y a peu la console Sega 16 bits et que tout le monde attend la nouvelle Nintendo avec impatience, un outsider vient de sortir du peloton avec ce qui pourrait bien être l'ultime machine de jeu. Dotée de caractéristiques techniques incroyables, la console MultiSystem de Konix risque de rejeter toutes les autres consoles au musée des antiquités. Quant à son prix (inférieur à 2000 F), il viendra percuter de plein fouet le ST et l'Amiga ! Et si Konix nous refaisait le coup d'Amstrad et remportait le gros lot ?

Konix est un fabricant anglais de joysticks, mais pas n'importe lequel. Rien que leur Speed King s'est vendu à plus de trois millions d'exemplaires ! De quoi laisser rêveur et montrer que Konix n'est pas une minuscule boîte mais une société implantée dans le monde entier.

Lorsqu'on sait que les Japonais sont les rois de la console avec près de 90 % du marché et un quasi-monopole sur les jeux d'arcade, qu'est-ce qui peut bien pousser une boîte anglaise à sortir une nouvelle console ? La réponse tient en un chiffre : 18 millions ! C'est le total des ventes de la console Nintendo, pourtant dépassée techniquement. Du coup, Konix s'est dit : "Bon sang, mais c'est bien sûr ! On va sortir une machine plus puissante que l'Amiga et le ST réunis, on va la vendre trois fois moins cher et on va ramasser le paquet !" Ça peut paraître délirant, mais le pire c'est que ça pourrait marcher...

Une console version Rolls-Royce

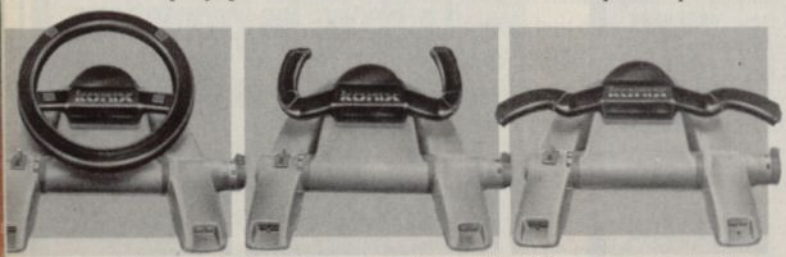
La console Konix se présente comme, heu, comment au fait ? C'est assez difficile à décrire. Grosso-modo, elle ressemble à un gros fer à cheval en plastique gris. Sur le dessus se trouve le joystick ou plutôt les joysticks, on va y revenir dans un instant. Parlons d'abord de l'intérieur de cette petite boîte : une véritable caverne d'Ali-Baba.

Au centre, le micro-processeur. C'est un Intel 8086 à 6Mhz, un processeur classique qui équipe un grand nombre de PC (au hasard, les PC 1512 Amstrad)... J'en vois déjà qui font la grimace. Don't panic, boys ! Ce pauvre 8086 est loin d'être tout seul ! Il est même la cinquième roue du carrosse, tant les co-processeurs sont puissants !

On commence par une petite bête nommé Asic, dont je ne connais pas le fabricant mais qui mouline à 12 Mhz ! Waouh, ça décoiffe. L'Asic offre trois résolutions vidéo possibles, 256 x 200 en 256 ou en 16 couleurs (ce dernier mode étant plus économique en mémoire) ou 512 x 200 en 16 couleurs, tout ça parmi une palette de 4096. Remarquez que sous interruption, il sera tout à fait possible d'afficher simultanément les 4096 couleurs à l'écran, même si ça ralentit quand même un peu la machine. L'Asic offre également quatre plans prioritaires de sprites gérés par hardware, ce qui signifie des sprites allant à toute vitesse dans tous les sens et des scrollings différentiels d'enfer. Seul inconvénient, si vous utilisez trop de sprites, vous devrez vous contenter de 64 couleurs à l'écran.

Deuxième co-processeur d'enfer, le DSP, un processeur arithmétique fabuleux qui permet, pour les calculs de graphismes vectoriels ou de sons digitalisés, d'atteindre la vitesse délirante de 12 Mips (à titre de comparaison, je signale que la puissance additionnée d'un ST et d'un Amiga n'atteint pas 5 Mips, c'est à dire 5 millions d'instructions par seconde). Le DSP est un 32 bits basé sur la technologie Risc. Quand je pense aux pauvres mecs qui ont payé très cher un Archimedes pensant avoir la machine la plus puissante du monde et qui n'ont que quelques softs de disponibles... Remarquez, ça va, ils ne sont pas trop nombreux à plaindre...

Rien ne sert de calculer vite si on affiche lentement. Alors je vous rajoute un blitter pour les sprites, les tracés de ligne et les détections de collision. En clair, cela signifie que les opérations graphiques



Une console évolutive, avec trois joysticks différents en standard

a les prix

IMPRIMANTES

9 AIGUILLES

CITIZEN 120 D	1850 F
STAR LC 10	2450 F
STAR LC 10 Couleur PROMO	**2950 F**
EPSON LX 800	2690 F
MANESMAN MT 81	1790 F
AMSTRAD DMP 3160	2290 F
AMSTRAD DMP 4000	3500 F

24 AIGUILLES

CITIZEN HQP 45	5345 F
STAR LC 24/10	3990 F
STAR LC 14/10 Couleur	NC
EPSON LQ 500	3990 F
AMSTRAD LQ 3500	3500 F
AMSTRAD LQ 5000	5290 F
NPC P 6+ PROMO	5290 F

Pour tout achat d'une imprimante A.M.I.E. vous offre
- **1 câble Centronics**
- **2 rubans encreur**
- **500 feuilles de papier**

ACCESSOIRES

PROTECTION		MANETTES	
Clavier	70 F	QUICK JOY II	60 F
Moniteur	80 F	QUICK JOY III	135 F
Imprimante	80 F	QUICK JOY V	220 F
RANGEMENT		SPEED KING	110 F
45 disc 3"1/2	90 F	CRISTAL	165 F
90 disc 3"1/2	125 F	COMMAND CONTROL	495 F
50 disc 5"1/4	90 F	COBRA	495 F
100 disc 5"1/4	125 F		

CONSOMMABLES

DISQUETTES 3"1/2 GRANDES MARQUES certifiées 100 %

par 10	SFDD	8,90 F	DFDD	9,50 F
par 50	SFDD	8,50 F	DFDD	9,20 F
par 100	SFDD	8,00 F	DFDD	8,70 F

Pour tout achat de 100 disquettes 3"1/2 A.M.I.E. vous offre une boîte de rangement

PROMO

La micro sans soucis

LA CARTE AMIE :

- Les infos justes
- Les meilleurs prix
- Le choix, les promotions
- Les avantages d'un club

Demandez-là dans tous les magasins AMIE, par Minitel : 3615 Amie ou renvoyez à: Amie VPC - 11 Bd Voltaire 75011 Paris

aMIE LE PRO.

COMMODORE

CADEAU PROMO 10%

VOUS ACHETEZ POUR 1000 F
Vous en emportez pour 1100 F

INCROYABLE ! PROMO -50%* -40%**

SUR NOS IMPRIMANTES MATRICIELLES POUR TOUT ACHAT DE PLUS DE 6000 F
*** 9 Aiguilles** **** 24 Aiguilles**

LES Plus D'aMIE

COMMANDEZ 43 57 48 20

Plus GARANTIE *1 an constructeur 1 an Garantie AMIE*

Plus ESCOMPTE *2% pour paiement comptant*
CRÉDIT *4 mensualités sans intérêt**

Plus REPRISE *Votre vieil ordinateur repris à 50% de sa valeur*

Plus REMISES *aux collectivités et comités d'entreprise*

** Après acceptation du dossier*
***Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F*

3615 aMIE

VPC	11, bd. Voltaire 75011 Paris	43 57 48 20
ATARI	11, bd. Voltaire 75011 Paris	43 57 96 89
AMIGA	11, bd. Voltaire 75011 Paris	43 57 96 18
PC	19, bd. Voltaire 75011 Paris	43 38 18 09
SAV	2, rue Rampon 75011 Paris	43 57 82 05
OCCASION	2, rue Rampon 75011 Paris	43 57 82 05
MARSEILLE LOISIR	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91 42 50 42
MARSEILLE PC	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91 47 74 11

a le choix

UNITES CENTRALES

C 64 N nouveau modèle + Géos	**1450 F**
C 128 D + Jane	**3990 F**

PERIPHERIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS		Souris 128 1351	590 F
Cassette 1530	250 F	Tablette graphiscope II	990 F
Disquette 1541	1650 F	Crayon optique	410 F
Disquette 1571	2490 F	**AUDIO**	
MONITEURS		Interface Midi	365 F
Monochrome vidéo + son	1000 F	Synthétiseur vocal TECHNI MUSIC	480 F
Couleur 40 col. 1802	1790 F	Saimpler	850 F
Couleur 80 col. 1084 S	2990 F	**TELEMATIQUE**	
EXTENSIONS		Modem DIGITELEC DIL	1590 F
256 Ko pour C64 1764	990 F	Modem DIGITELEC DIL+	1990 F
256 Ko pour C 128 1700	490 F	Emulateur minitel	390 F
512 Ko pour C 128 1750	1190 F	**INTERFACES**	
VIDEO		Centronics	890 F
Digitaliseur print TECHNIC	1290 F	IEEE	1590 F
Convertisseur PAL RVB	350 F	RS 232	650 F
Tuner télé	1350 F	Power Cartridge	450 F
Tuner télé avec télécom.	1690 F	Action replay IV	625 F
GRAPHIQUES		Superpic	425 F
Souris 64 MAGIC MOUSE	320 F		

IMPRIMANTES

MPS 1230 PROMO **1790 F**

LOGICIELS

UTILITAIRES		Textomat	350 F
Basic 64	350 F	Tool	350 F
Basic 128	450 F	Virgule Senior 64/128	750 F F
Calc Result	200 F	**EDUCATIFS**	
Datamat	350 F	Algèbre I ou II	190 F
Easy Script	100 F	Anglais I à IV	190 F
Extra Tool	200 F	Grammaire I à VIII	190 F
Géocalc	350 F	Maître mots	190 F
Géodex	350 F	Mimi la fourmi	295 F
Géofile	350 F	Orthographe I à IV	190 F
Géopublish	495 F	**JEUX**	
Géos	420 F	American Civil War	259 F
Géos Fontpack I	250 F	Karaté Ace	105/155 F
Géospell	250 F	Dark Castle	195 F
Géoswrite Workshop	350 F	Bard's Tale III	309 F
Heartland	89/149 F	Patton Vs Rommel	259 F
Oxford pascal	150/250 F	6 Pale III	115/185 F
Pascal 64	350 F	Shate Creasy	105/159 F
Profimat	350 F	Dream Warrior	95/155 F
Super Point	350 F	Ikori Warriors	95/155 F
Superbase 64/128	495 F	IO	93/145 F
Swift 128	450 F		

LIVRES

Entretien et réparation 1541	149 F	Livre du CP/M C 128	149 F
Jeux d'aventures C 64	129 F	Livre du lecteur 1530	99 F
Langage machine tome 2	149 F	Livre du lecteur 1541	179 F
Livre du 1570/1571	179 F	Peeks et Pokes C 128	129 F
Livre du Basic 7.0	149 F	Trucs et Astuces C 128	249 F

PROMO

C 64 N + 1541 = 2990 F

Promos non cumulables dans la limite des stocks disponibles.

Pour plus d'informations cerclez 218 & service lecteur télématique

sont déjà cablées en hard, d'où un gain de vitesse phénoménal. A titre d'exemple, je peux vous dire que d'après Konix, même la plus lente des opérations d'affichage s'effectue en moins de deux centièmes de seconde !
Et la musique ? Attendez-vous à une véritable révolution. Mis à part l'Amiga, aucune bécane n'a jamais été vraiment douée pour ça. La Multi-System ramène aujourd'hui l'Amiga au rang de klaxon antédiluvien et distordu. Elle possède en effet deux convertisseurs sur 14 bits qui génèrent une musique fabuleuse, du niveau d'un synthé pro et pas très loin de la qualité d'un compact-disc. Incroyable !

Lecteur bridé

Retour à l'extérieur de la machine pour examiner un peu tout ce qui en sort. D'abord, une prise pour le lecteur de disquettes 3,5 pouces qui sera fourni en standard. C'est vrai que les jeux seront plus long à charger que sur une cartouche classique mais, gigantesque avantage, ils coûteront jusqu'à trois fois moins cher (150 F prix maximum en Angleterre). Konix assurera lui-même la duplication des disquettes : le lecteur de la console étant bridé, le piratage sera impossible, ou presque. Une disquette contient 880 Ko, soit deux ou trois fois plus qu'une cartouche pour Sega ou Nintendo. Remarquez, il faut mieux être prudent.

Le lecteur de disquettes et le pavé numérique (optionnel)

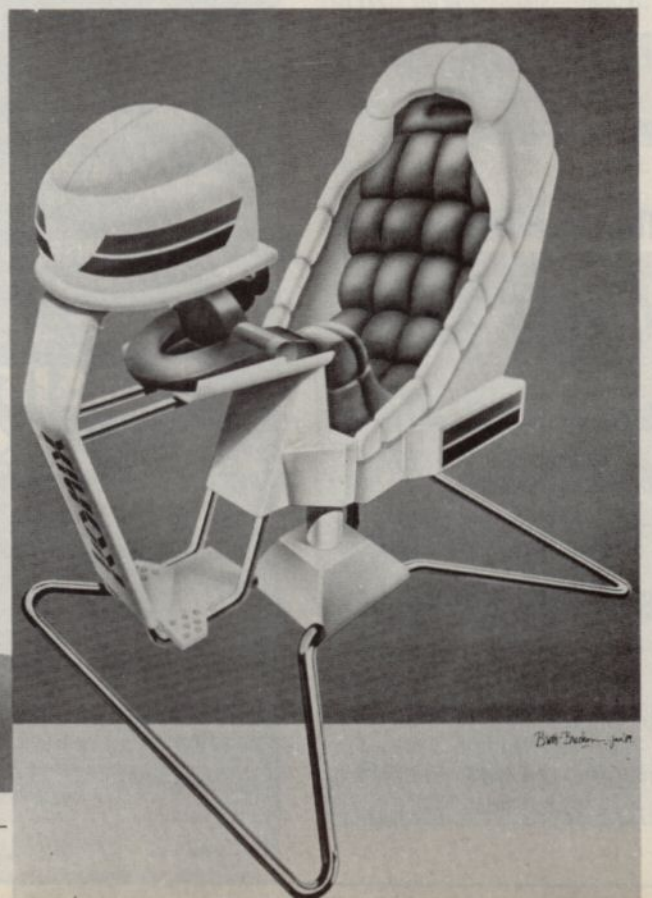
Du coup, il y a quand même un port cartouche (Rom ou Ram, 256 Ko maximum), au cas où quelqu'un voudrait s'en servir... Au fait, j'ai failli oublié de vous parler du contrôleur de disquettes. Il est suffisamment puissant pour pouvoir charger des données sans interrompre votre jeu. Du coup, les inconvénients de la disquette par rapport à la cartouche diminuent de beaucoup.

Joystick au volant

Passons maintenant au plus spectaculaire, les périphériques. Commençons par les joysticks. Franchement, vous ne croyez pas que Konix va se contenter d'un joystick classique ? Le joystick de base peut se décomposer en trois éléments différents. Déjà, le manche de contrôle peut se diriger dans les quatre directions classiques, mais également vers le haut et vers le bas. Ensuite, sur le côté de la console se trouve une pédale d'accélération que vous pouvez détacher pour piloter vos bolides. A l'origine, le joystick de la Multi-System est un volant tout ce qu'il y a de plus réaliste. Vivement qu'ils adaptent *Out Run*... Ce volant peut se transformer en guidon de moto, avec une poignée de chaque côté. Dernière mutation possible, un joystick à double manche et quadruple bouton de tir. Et si jamais ces joysticks ne vous suffisaient pas, un port extérieur vous permettra de brancher... un Speed King, par exemple. Mais attention, vous n'avez encore rien vu ! Ames sensibles, ne lisez pas le paragraphe qui suit...

Les pédales fournies en standard

Il est possible d'interfacer la console avec un siège mobile, monté sur verin hydraulique. Ce siège réagira en fonction du jeu, comme ce qu'on peut voir sur certains jeux d'arcade : vers le côté, en haut, en bas : ça va devenir dangereux de jouer à la maison ! Si ça continu, je vais demander une prime de risque pour tester les nouveautés. En face du siège, vous installez votre console et même un moniteur couleur, et roulez jeunesse ! Cette fois-ci, c'est l'adaptation de *Thunder Blade* ou *After Burner* que j'attends avec impatience : rien que d'y penser, j'ai déjà mal au cœur. Je vous signale que, siège ou pas, des fonctions permettront également aux programmeurs de faire bouger et vibrer les joysticks. Imaginez un peu les dérapages contrôlés avec les vibrations du volant... Rhâ lovely ! Le fin du fin sera de rajouter un manche à balai à votre siège. Vous aurez alors le premier hélicoptère d'arcade du monde. En fait, la Multi-System va non seulement être meilleure que le ST ou l'Amiga mais également plus spectaculaire qu'une machine



les prix

UNITES CENTRALES

520 STF 512 Ko RAM + 1 lecteur 3"1/2 DFDD	**3490 F**
520 STFC 520 STF + moniteur basse et moyenne résolution couleur. SM 1425	**5490 F**
1040 STF 1024 Ko RAM + 1 lecteur 3"1/2 DFDD	**4490 F**
1040 STFM 1040 STF + moniteur haute résolution mono. SM 124	**5990 F**
1040 STFC 1040 STF + moniteur basse et moyenne résolution couleur. SM 1425	**7490 F**
MEGA ST 2M 2 Mo RAM + 1 lecteur 3"1/2 DFDD + moniteur SM 124	**11800 F**
MEGA ST 4M 4 Mo RAM + 1 lecteur 3"1/2 DFDD + moniteur SM 124	**15300 F**

PERIPHERIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS	
3"1/2 externe Cumana	1490 F
3"1/2 externe Nec	1290 F
5"1/4 externe Cumana	1990 F
3"1/2 externe PROMO	**1250 F**
MONITEURS	
Monochrome SM124	1490 F
Couleur SC 1425	2490 F
Multisyncro E120	6990 F
EXTENSIONS PROMO	
512 Ko pour 520	**990 F**
1 Mo pour 1040	3390 F
DISQUES DURS	
Mega file 30	4490 F
Mega file 60	7390 F
EMULATEURS	
PC Ditto	590 F
Aladin	2490 F
VIDEO	
Digitaliseur realtiser	1790 F
Digitaliseur pro 87	2870 F
Gen lock gst 30	3490 F
Epal	2600 F
Filtre dg88	2420 F
GRAPHIQUES	
Scanner CANON A4	11560 F
Handy scanner 16T	3790 F
Table graph. A4	4490 F
Table graph. A3	8490 F
INTERFACES	
16 sorties logiques	500 F
4 sorties logiques	700 F
8 entrées/sorties log.	550 F
Free boot	350 F
SON	
ST replay 4	776 F
TELEMATIQUE	
Presta Capte	490 F

AMIE LE PRO.

CADEAU PROMO 10%

VOUS ACHETEZ POUR 1000 F
Vous en emportez pour 1100 F

INCROYABLE! PROMO -50%* -40%**

SUR NOS IMPRIMANTES MATRICIELLES POUR TOUT ACHAT DE PLUS DE 6000 F
*** 9 Aiguilles ** 24 Aiguilles**

LES Plus D'AMIE

COMMANDEZ 43 57 48 20

Plus GARANTIE *1 an constructeur 1 an Garantie AMIE*

Plus ESCOMPTE *2% pour paiement comptant*

Plus CRÉDIT *4 mensualités sans intérêt**

Plus REPRISE *Votre vieil ordinateur repris à 50% de sa valeur*

Plus REMISES *aux collectivités et comités d'entreprise*

** Après acceptation du dossier*
*** Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F*

ATARI 520 STF + Moniteur couleur (PRINTEL)
PROMO **4 990 F**

ATARI 1040 STF + Moniteur couleur
PROMO **6 990 F**

Le Super Plus du mois :

Achetez votre ST, Amie vous offre les disquettes..

520 STF
50 disquettes GRATUITES

520 STF couleur
70 disquettes GRATUITES

1040 STF Mono
80 disquettes GRATUITES

1040 STF couleur
100 disquettes GRATUITES

3615 AMIE

VPC	11, bd. Voltaire 75011 Paris	43 57 48 20
ATARI	11, bd. Voltaire 75011 Paris	43 57 96 89
AMIGA	11, bd. Voltaire 75011 Paris	43 57 96 18
PC	19, bd. Voltaire 75011 Paris	43 38 18 09
SAV	2, rue Rampon 75011 Paris	43 57 82 05
OCCASION	2, rue Rampon 75011 Paris	43 57 82 05
MARSEILLE LOISIR	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91 42 50 42
MARSEILLE PC	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91 47 74 11

le choix

ATARI

LES LOGICIELS

Toutes les nouveautés, tous les titres, liste complète : 3615 AMIE.

COMPTABILITE	
Compta Jaguar	1950 F
Le Comptable	485 F
La Solution	2690 F
GESTION DE FICHIER	
Superbase	590 F
Superbase-Pro	1290 F
Induction	490 F
TABLEUR	
LOW power	1490 F
Calcomat 2	790 F
Calcomat	390 F
TRAITEMENT DE TEXTE	
BeckerText M	890F
Le Rédacteur	580 F
Signun II	1790 F
1st Word plus	580 F
EMULATEUR	
PC Ditto	590 F
Aladin	2690 F
MUSIC ET MIDI	
Studio 24	1147 F
Track 24	590 F
Music const set	269 F
Music Studio	315 F
LANGAGES	
Gfa 3.0	790 F
Gfa Assembleur	590 F
Lattice C	990 F
Macro Assembleur	NC
Profimat	495 F
GRAPHISMES ET VIDEO	
Degas Elite	230 F
Cyber Studio	895 F
Cyber Control	595 F
Cyber Point	695 F
Cad 3D	295 F
Spectrum 512	595 F
Unspec	595 F
ZZ Draft	780 F
ZZ Rough	490 F
ZZ Point	780 F
'Gid Artist	495 F
Gfa Roytroce	595 F
Easy Draw II	730 F
PAO	
Time Work Publish	1150 F
Publisching Partner	1790 F
Publishing Part junior	990 F
Publisching Master	NC
EDUCATIFS	
A la découverte de la vie	213 F
Bac Géo 1re term.	226 F
Bac Maths (B) 1re term.	226 F
Bac Maths (C, E) 1re term.	226 F
Bac Maths (D) 1re term.	226 F
Ballade au pays de Big Ben	213 F
Ballade outre-Rhin	213 F
Bosse des maths 5e	221 F
Enigme à Madrid	213 F
Enigme à Munich	213 F
Fonctions et complexes	260 F
Géométrie	260 F
Le traceur	260 F
Maths 2 à 6	260 F
Objectif Europe ou France	213 F
Objectif monde 1 ou 2	213 F
Rody Mastica	175 F F
JEUX	
Falcon	278 F
Dongeon-Master	230 F
Baal	214 F
R-type	217 F
Thunder Blade	221 F
Operation Wolf	195 F
Purple Saturn Day	250 F
Double Dragon	240 F
Speedball	251 F
Teenage Queen	200 F

LES LIVRES

Bien débuter ST	129 F	Grand livre du graphisme	199 F
Bien débuter Gfa	129 F	Mise en œuvre du 68000	260 F
Langage machine st	179 F	Assembleur 68000	145 F
Le livre du GEM	179 F		

Pour plus d'informations cerclez 218 & service lecteur télématique — Promos non cumulables dans la limite des stocks disponibles.

A RETOURNER A: AMIE VPC 11, BOULEVARD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM: _____

ADRESSE: _____

VILLE: _____

CODE POSTAL |_|_|_|_|_|

TEL: _____

MON ORDINATEUR: _____

MES 10% DE PRODUITS EN PLUS: _____

(Tous nos prix sont TTC les promotions ne sont pas cumulables.)

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			

POSTE 25 F/TRANSPORTEUR 80 F — TOTAL

☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE

|_|_|_|_| DATE D'EXPIRATION

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

DATE: _____ SIGNATURE

d'arcade. Appelez l'ambulance, je sens que je craque !
Dans les périphériques annoncés, on trouve aussi un light-phaser style très S-F, tout droit sorti de Star Trek. Il y a aussi un pavé numérique additionnel, mais j'ai beau chercher, je n'en vois vraiment pas l'intérêt. D'ici à ce qu'ils nous vendent un clavier et un basic... Au fait, j'ai oublié de vous dire qu'on pouvait relier deux consoles entre elles, via le port joystick, c'est prévu ! Ah, jouer à *Double Dragon* à quatre, ou faire un duel à *Super Hang-On* sur deux écrans différents ! Mamma mia, c'est le pied !
La console Multi-System sera disponible en août 89 en Angleterre au prix de 1500 F pour la version de base. On ignore encore le prix des périphériques, mais Konix a déclaré vouloir suivre une politique de prix attractifs, ce qui me laisse bon espoir. Par contre, on ne sait toujours pas quand et par qui la bête sera distribuée en France. Mais nul doute que cette merveille ne devrait pas tardée à se trouver chez votre rvendeur favori. Aux USA, c'est **Epyx** qui commercialisera la bête.

Les softs arrivent !

La console Konix sera donc une machine merveilleuse, plus puissante encore qu'un Archimedes, le tout pour un prix dérisoire. Seul détail, à quoi va-t-on pouvoir jouer ? Les machines nouvelles sont toujours très peu garnies en softs et cela risquerait de créer un handicap face à la nouvelle Sega, fabuleuse, et à la Nintendo 16 bits qui arrivera (au Japon) à la même période. Pour une fois, le constructeur a pris les choses en main. Du coup, un grand nombre de labels anglais ont d'ores et déjà décidé de développer sur la machine. Citons **Palace Software**, avec un **Barbarian** version console qui promet, **Electronic Arts**, **Logotron** (**Star Ray** version Multi-System risque d'être le jeu d'arcade du siècle, pas moins !), **Llamasoft**, dont je vous laisse imaginer les délires psychédéliques en 4096 couleurs, **Mirrorsoft**, **Ocean** (vivement **Operation Wolf** !), **U S Gold** (quand je vous parlais de **Thunder Blade**...), **System 3** et encore quelques autres. Par contre, **Firebird** a refusé et préfère se tourner vers la console NEC, qu'on attend toujours en France, soit dit en passant. Quid des sociétés françaises ? Konix a approché plusieurs d'entres elles, parmi lesquelles **Ere Informatique**. Seul problème, Konix ne veut que des jeux qui ne seront pas adaptés sur Sega ou Nintendo. Du coup, les éditeurs renaclent un peu et préfèrent le copieux gâteau nippon. La Multi-System risque malheureusement d'hériter uniquement des softs refusés par Nintendo : quel éditeur va hésiter entre développer pour 18 millions d'acheteurs potentiels et une nouvelle machine ? En fait, les éditeurs français hésitent mais il est probable qu'ils craqueront pour la Multi-System, une machine européenne !

J'achète quoi ?

J'imagine que vous ne savez plus où donner de la tête... D'abord, nous vous avons présenté la console NEC en exclusivité en vous disant qu'elle était géniale. Ensuite, toujours en exclusivité, ce fut l'étonnante Sega 16 bits, excellente. Ce mois-ci, vous avez droit au test complet de la console Konix. Quatre machines superbes. Laquelle choisir ? D'abord, il est certain que la politique peu dynamique de Nintendo en Europe (jusqu'à présent) met sa console 16 bits hors-jeu pour le moment, malgré des qualités évidentes. Dommage, car les moyens financiers de Nintendo sont énormes et ils auraient pu faire de grandes choses en Europe. Sega s'annonce par contre comme un prétendant au titre, avec une machine très perfectionnée et surtout la certitude d'avoir une multitude de softs, en exclusivité pour la plupart : la moitié au moins des hits de salle d'arcade viennent de Sega et ne seront adaptés que sur la console maison. Ensuite, il y a NEC, avec le gros problème que les Japonais ne voient pas l'intérêt de venir en France (déjà un million de PC Engine vendu au japon !). Atout supplémentaire du PC Engine, le CD-Rom. C'est la seule machine de jeu au monde qui en dispose et il existe vraiment, ce n'est pas un prototype (cf Micro News n° 19, encore une exclusivité !). Par contre, les jeux sont rares, environ une vingtaine, et relativement chers.
Les atouts du Multi-System Konix sont nombreux. Le hard est incontestablement le meilleur, et de très très loin. En plus, les innovations comme le siège hydraulique sont carrément géniales et vont faire baver d'envie tous les possesseurs d'autres machines, vous et moi compris. Par contre, on risque de n'y trouver que des softs européens.

Le Light-Phaser

Un laser digne de Star Trek

Lorsqu'on sait que 95 % des jeux de café viennent du Japon, c'est dommage, surtout pour une console qui, par définition, doit surtout posséder des jeux d'arcade. Qui se risquera à acheter les droits d'Out Run (encore lui !), qui coûtent une fortune, pour l'adapter à une nouvelle machine, donc sans en vendre forcément beaucoup ? A moins que les caractéristiques révolutionnaire de la Multi-System n'en fassent la machine de l'année dans le monde entier. Dès septembre, la console Konix devrait être disponible en France. Vivement demain !

Olivier Fontenay

LORICIELS SIGNE A TOUR DE BRAS

Broderbund France est né, issu de "l'union harmonieuse" de **Loriciels** et de Broderbund Software, Loriciels étant déjà distribué aux USA par Broderbund. La filiale française aura ses bureaux dans les locaux de Loriciels, à Rueil-Malmaison.

Société créée en 1980, Broderbund est le deuxième éditeur américain avec un chiffre d'affaires de 44 millions de dollars en 88, huit bureaux aux Etats-Unis, 240 salariés et 300 références à son catalogue. Une vingtaine de logiciels devraient être distribués en France dans la première année, avec une majorité de jeux et quelques logiciels semi-pro.

Par ailleurs, à la suite d'un contrat signé avec **Microprose** France, trois jeux Loriciels seront distribués aux Etats-Unis par Microprose USA : *Albedo, Mach 3, Sapiens*.

Thomas Ormond (Microprose France) et Laurant Weill (Loriciels)

Enfin en Angleterre, le contrat qui liait Loriciels avec Elite a pris fin et Loriciels a signé avec **US Gold** pour la distribution pendant une durée d'un an des produits Loriciels en Angleterre. "Le marketing est la grande force d'US Gold, ils ont toujours beaucoup d'idées nouvelles. Avec un tel partenaire, nous devrions être capables d'atteindre en Angleterre les mêmes chiffres de vente qu'en France" déclarait Laurant Weill à la presse anglaise. ●

LA FÉE ÉLECTRICITÉ

Avez-vous déjà pensé, lorsque vous jouez à Pac-Man, aux générations qui se sont succédées avant nous au travers des siècles, travaillant sur les diverses techniques et inventions qui ont permis l'avènement de l'informatique ?

Librement adaptée de Diderot, la pièce **"Une folie électrique"** (jouée au Couvent des Cordeliers jusqu'à fin avril) décrit les ruses d'un intrigant pour récupérer une machine électrique offerte à une belle par un prince volage.

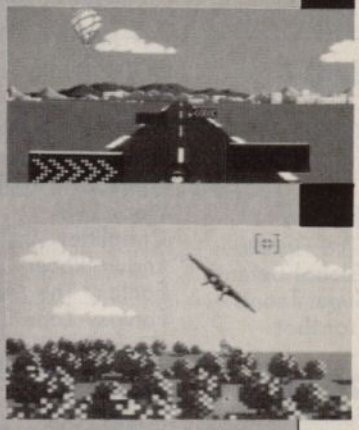
A la fin du spectacle, la machine - dont l'original est exposé au Conservatoire National des Arts et Métiers - se met en marche et 80 000 volts passent au travers de **Fabrice Luchini**, dont les cheveux se dressent sur la tête dans un tourbillon de paillettes... Puis la salle entière sombre dans une fantasmagorie électrisée, les sièges des spectateurs se déplacent dans un pur style "train-fantôme" et Luchini en profite pour emballer *on stage* sa partenaire, une éventualité que Diderot n'avait pas prévue.

Pac-Man non plus d'ailleurs...

Françoise Dorner et Fabrice Luchini

ÇA DECOIFFE

Les premières photos d'écran de la console **Konix**, ça vous branche ? Alors en voilà deux, inspirées d'*Afterburner* et d'*Out Run*, le tout plus beau et plus rapide que sur Amiga. Ça va devenir de plus en plus dur d'attendre la sortie de la machine à l'automne...



VOUS OFF SERVICE :

UPER PRIX, UPER SERVICE
UPER QUALITÉ
43.42.18.54

89-89 bis, rue de Charenton - 75012 Paris
Ouvert du mardi au samedi de 10 h à 19 h - M° Ledru Rollin - Gare de Lyon

ATARI 520ST ➤ 3 490 F

520 ST + moniteur couleur moyenne résolution 5 280 F
520 ST + moniteur couleur haute résolution 6 180 F

ATARI 1040ST ➤ 5 990 F

+ moniteur haute résolution SM124

1040ST + moniteur couleur moyenne résolution 6 280 F
1040ST + moniteur couleur haute résolution 7 180 F

Des cadeaux vous seront offerts pour tout achat d'un Atari

SEGA

CONSOLE SEGA
avec 2 poignées
+ Hang on
990 F

Pistolet Interactif	305 F
Lunettes 3D	290 F
Konix Speedking (manette)	149 F
Accélérateur	129 F

169 F
Teddy Boy
Spy Vs Spy

199 F
F-16 Fighter
Global Defense
Super Tennis
Transbot

219 F
Fantasy Zone
Gangster Town
Pro Wrestling
Shooting Gallery

259 F
Action Fighter
Alex Kidd in Miracle World
Alien Syndrome
Astro Warrior/Pit Pot
Black Belt
Choplifter
Enduro Racer
Fantasy The Maze
Fantasy Zone II
Great Baseball
Great Basketball
Great Football
Great Golf
Maze Hunter
Missile Defense 3D
Monopoly
Out Run
Penguin Land
Quartet
Rocky
Secret command
World Soccer
Zaxxon 3D
Zillion
Zillion 3D

269 F
Aztec Adventure
Power Strike (Aleste)
Shangaï
Space Harrier
Blade Eagle 3D

299 F
After Burner
Alex Kidd 2
Shinobi
Thunderblade

319 F
Captain Silver
Lord Of the Sword
Rambo III (Pistolet)

349 F
Keisenden

395 F
Miracle Warrior

LOGICIELS ATARI

R-Type	225 F
International Karate+	219 F
Powerdrome	265 F
Crazy Cars II	205 F
Operation Wolf	189 F
Pacmania	205 F
Eliminator	235 F
Emmanuelle	219 F
Double Dragon	195 F
Batman	205 F
Le Livre de la Jungle	239 F
Return of Genesis	160 F
Teenage Queen	199 F
Jet	345 F
Falcon	299 F
Spitting Image	N.C.
Flying Shark	245 F
Dungeon Master	245 F
Bombuzal	215 F

NOUVEAUTÉS

Barbarian 2	189 F
Explora 2	345 F
Fusion	259 F
Ballistix	199 F
Custodian	199 F
Led Storm	199 F
Billiard Simulator	199 F
Bombuzal	215 F
Bio Challenge	195 F
Disquettes DF/DD Nashua Par 10	129 F

UTILITAIRES

Degas Elite (DAO)	225 F
Induction (SGBD)	1 290 F
Stad (DAO mono)	790 F
Spectrum 512 (DAO)	550 F
GFA Basic 3.0	750 F
GFA Raytrace	495 F
GFA 3.0 Jumbo pack	790 F

RE UN NOUVEAU LE DÉPÔT-VENTE !

Reprise de votre ancienne machine pour tout achat d'ordinateur

CARTE DE FIDÉLITÉ

Disquettes 3,5"
l'unité : 9,90 F
les 10 : 95 F
les 100 : 920 F

TOUTES LES CARTOUCHES ET DISQUETTES SONT EN DÉMONSTRATION

Amiga 500 + péritel + cadeau **4 290 F**

Amiga 500 **6 980 F**
+ moniteur couleur haute résolution + péritel + cadeau

Configuration musicale :
Amiga 500 + moniteur couleur haute résolution 1084 + Aegis Sonix **7 690 F**

Moniteur 1084	2 950 F
Imprimante MPS 1230 mono	1 990 F
Imprimante MPS 1500 couleur	3 390 F
Lecteur de disquettes 3"1/2	1 570 F
Pistolet Phaser Gun	490 F
Souris Amiga/PC	270 F

PÉRIPHÉRIQUES AMIGA/ATARI

Moniteur couleur PHILIPS : VS0080 (600 x 285)	2 690 F
Moniteur couleur Philips 8801 (360 x 285)	1 990 F
Imprimante NMS 1432	2 490 F
Manette Quick Joy 3 (Tir automatique, microswich)	159 F
Manette Quick Joy 5 + compteur (Tir automatique, microswitch)	249 F
Tapis pour souris	45 F

AMIGA

LOGICIELS

Arkanoïd	265 F
L'Arche du Captain Blood	329 F
Battle Chess	289 F
Buggy Boy	259 F
California Games	225 F
Capone*	329 F
Double Dragon	195 F
Dragon's Lair (1 mega)	410 F
Explora	370 F
Fernandez Must Die	prix NC
Flight Simulator II	375 F
Gee Bee Air Rally	220 F
Interceptor	280 F
Karate Kid II	230 F
La Quête de l'oiseau du temps	299 F
Leader Board Collection	259 F
Nebulus	259 F
Obliterator	235 F
Operation Wolf	245 F
Pacmania	235 F
Power Styx	179 F
Purple Saturn Day	249 F
Rocket Ranger	299 F
Sentinel	230 F
Starglider II	259 F
Super Hang-On	289 F
Sword of Sodan	319 F
Test Drive	305 F
Thunderblade	255 F
Thundercats	239 F
Titan	205 F
Les 3 Stooges	295 F
Tetris	190 F
Vampire Empire	210 F
Xenon	225 F
Zoom	250 F
944 Turbo Cup	249 F

UTILITAIRES

Deluxe Paint II	695 F
Sculpt 3D	890 F
Package bureautique (Maxiplan, Superbase, ProWrite)	2 990 F
Aegis Sonix (musical)	470 F
GFA Basic 3.0	750 F

**Fonctionne avec le pistolet*

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

Bon de commande (à remplir en majuscule)
à retourner à **J.S.I.** - 89-89 bis, rue de Charenton - 75012 Paris - **Tél. : 43.42.18.54**

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
Ville ..... Code postal .....
N° tél. ..... Marque de l'ordinateur .....

Je vous commande le matériel suivant : .....
.....
.....
Pour un prix de : ..... F + frais de port
(Frais de port : 20 F pour les jeux, livres et accessoires/90 F pour le matériel)

Règlement par chèque ou mandat à l'ordre de **J.S.I.**
Carte Aurore et Carte Pluriel acceptées en magasin - Chèques Micro News acceptés

ENVOI DE VOS COMMANDES DÈS RÉCEPTION

POUR QUELQUES DOLLARS...

TelecomSoft est à vendre, selon la décision prise par les **British Telecom**. Le problème est facile à comprendre : imaginez les P.T.T. possédant une filiale destinée à la création de logiciels ludiques. Impensable, n'est-ce pas ? De plus, l'objectif premier de cette société était de développer des softs axés communication. Si vous l'aviez oublié, TelecomSoft c'est avant tout Rainbird, Firebird et Silverbird. Rien à voir avec les communications. Mais si TelecomSoft représente une goutte d'eau (en terme d'argent) pour British Telecom, il n'en va pas de même pour les autres sociétés de développement. F.I.L. n'avait pas trouvé d'acheteur pour la même raison. Néanmoins la situation est ici quelque peu différente, puisque TelecomSoft est une entreprise très saine du point de vue financier. Affaire à suivre... ●

PAS DE BUGS CHEZ HEWSON

Ce sont toujours les mêmes qui innovent, que voulez-vous ! Chez **Hewson**, pas d'adaptation de jeux d'arcade, que de l'original. Mais revenons à l'actualité avec **Stormlord**, un jeu développé par le génial Raffaele Cecco, auteur d'*Exolon*, *Cybernoïd* et *Cybernoïd 2*. L'histoire, une sorcière emprisonnant des fées et conquérant le monde, ne nous permet pas vraiment de juger, mais nous attendons le meilleur... Sortie prévue en avril sur CPC, C64 et Spectrum. Toujours chez Hewson, l'annonce **d'Astaroth**, un jeu qui vous permet, ô joie, d'entrer dans la peau d'un brigand attiré par les trésors de la caverne d'Ali Baba... Sortie prévue en mai sur ST et Amiga. Enfin, au chapitre *adaptation*, notez l'arrivée sur PC de **Nebulus** et de **Cybernoïd 2** sur ST et Amiga, sorties prévues pour avril. ●

DEFENDER OF THE CD ROM

Bonne nouvelle pour les amoureux de la Chevalerie, **Defender of The Crown**, le célèbre hit de **Cinemaware**, sera bientôt disponible en version CD ROM. Pour l'occasion, la partie sonore du logiciel a été entièrement revue et corrigée : les musiques sont interprétées par un grand orchestre et les dialogues enregistrés par des acteurs.

Mauvaise nouvelle pour les radins, ça ne tourne que sur PC, ça devrait coûter 600 balles et surtout, ça nécessite que l'on possède un CD ROM sur PC (My kingdom for a CD ROM !). Ça m'énerve... ●

AYAA !

Dragon Ninja, l'adaptation du jeu d'Arcade, doit être disponible au moment ou vous lisez ces lignes : sachant que c'est le meilleur du genre, vous pouvez arrêter de lire pour l'instant et vous mettre en quête. Après *Operation Wolf*, **Ocean France** continue dans la série "DeLuxe". On ne s'en plaint pas. A voir avant d'acheter, **Les Incorruptibles**, réalisé cette fois outre-Manche. Ocean se targue d'être, je cite, "devenu un pro en matière d'adaptation de films sur micro", citant *Robocop* et *Rambo 3*. Et *Miami-Vice*, *Night Raider*, *Airwolf*, *Platoon*, c'était du travail de pro ça, peut-être ? Allons, plutôt que de vous chercher des casquettes grand modèle pour vos grosses têtes, essayez donc de sortir vos jeux à l'heure, messieurs les éditeurs ! On en n'espère pas moins un bon soft...

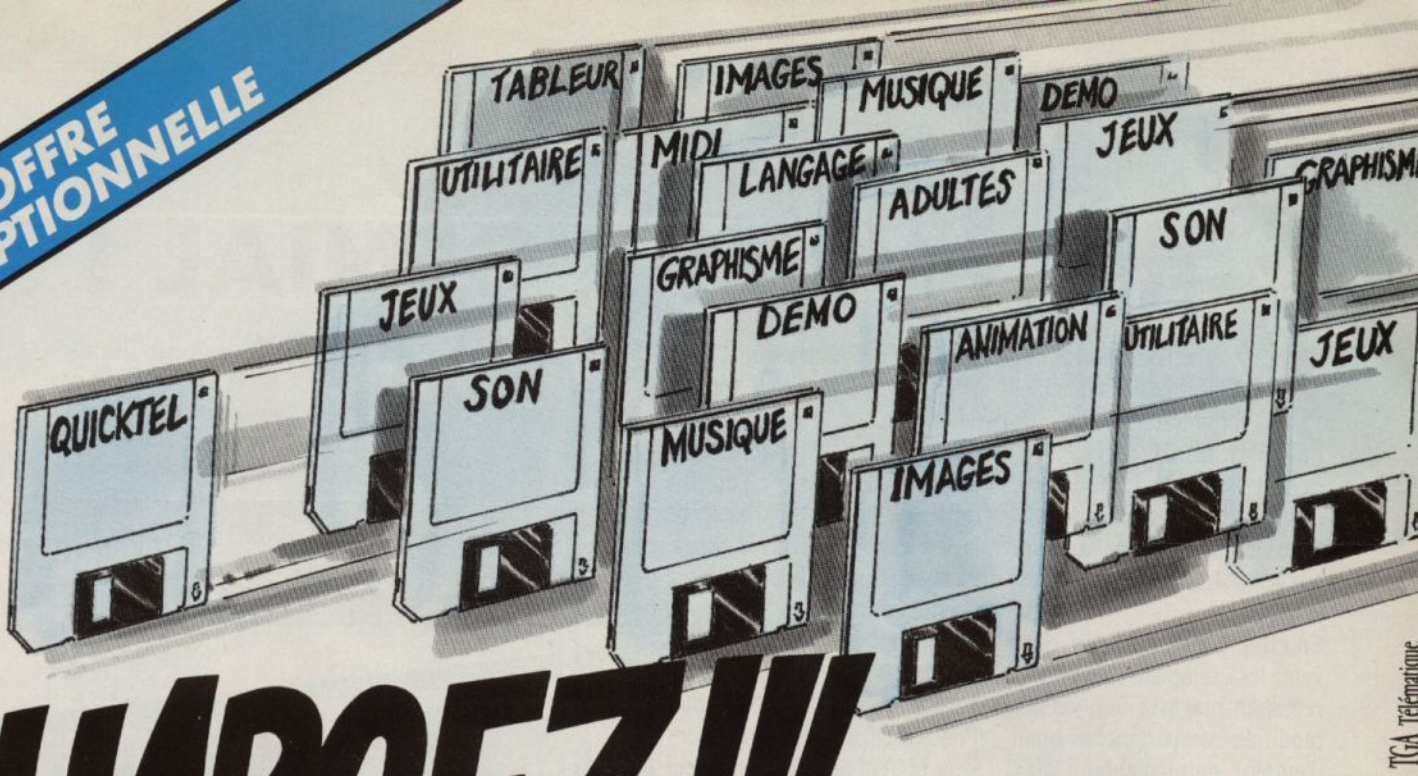
LE BLUES D'ALCATRAZ

Prison, l'Atari ST. *Prison*, l'Amiga. Non, ne vous méprenez pas, vos chers petits bijoux ne vont pas se retrouver sous les verrous : **Prison**, c'est le nom d'un nouveau logiciel de **Chrysalis Software**, qui sort simultanément sur ST et Amiga. Il y en a qui annoncent des jeux un an à l'avance. Eux, ils n'ont rien dit à personne, merci pour la surprise ! *Prison*, ça se déroule dans le futur. Quand exactement ? Peu importe, très loin dans le futur, alors que la Fédération Galactique... Hey, ce sont les news ici ! si vous voulez en savoir plus, on se retrouve le mois prochain...

THE RETURN OF THE COME BACK, AT LAST

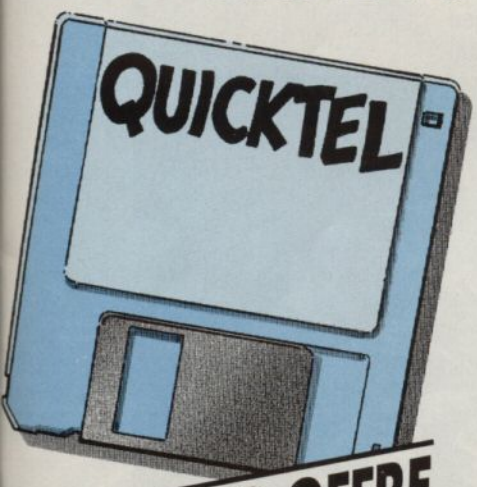
Eh oui, de retour sur nos petits écrans, **Renegade 3**, intitulé *Le chapitre final* ! Si vous voulez mon avis, ce n'est pas trop tôt. Comme d'habitude sa copine a été kidnappée. La prochaine fois, il lui achètera une laisse et un collier, ça lui évitera bien des galères à ce pauvre garçon... C'est fait par **Imagine**, on le trouvera en avril sur Amstrad, C64 et Spectrum, cet été sur ST et Amiga. De toute façon rien ne presse, hein...

OFFRE EXCEPTIONNELLE



CHARGEZ !!!

AVEC QUICKTEL PLUS DE 2 000 LOGICIELS 24 H SUR 24 !



SM1 VOUS OFFRE CE LOGICIEL GRATUITEMENT

UN PROCEDE REVOLUTIONNAIRE. Le logiciel **QUICKTEL** permet à votre micro-ordinateur de communiquer avec les ordinateurs de notre service télématique SM1 et de charger, grâce au minitel, les milliers de programmes qui y sont stockés. Ce procédé s'appelle le TELECHARGEMENT. Pour télécharger, il suffit d'un câble qui relie votre micro-ordinateur à votre minitel (voir offre ci-dessous) ou d'une carte modem.
Réalisez cette liaison micro-ordinateur/minitel, faites le 36.15 code **SM1,** sélectionnez les logiciels qui vous intéressent et transférez-les en quelques minutes directement dans votre micro-ordinateur.

DECOUVREZ NOTRE CATALOGUE DE PLUS DE 2 000 LOGICIELS SUR 36 15 code SM1 : jeux, graphismes, traitements de texte, langages, utilitaires, SGBD, tableurs etc... ont été rigoureusement sélectionnés dans le monde entier. Tous ces logiciels appartiennent au domaine public et resteront votre propriété une fois chargés. Unique en son genre, SM1 vous présente chaque mois les toutes dernières nouveautés.

SIMPLE ET ECONOMIQUE, le téléchargement vous offre la possibilité chez vous, 24 H sur 24, de disposer de la plus exceptionnelle gamme de logiciels. Quelques exemples, pour télécharger un jeu type PACMAN ®, comptez 9 F ou bien encore pour un excellent logiciel de C.A.O., JIL 2D, comptez moins de 50 F. Vous voici propriétaire de ces logiciels, seul le coût de la communication téléphonique vous est facturé.
Numéro 1 du téléchargement SM1 est le seul service à vous proposer des logiciels pour **ATARI ST, AMIGA, compatible PC, APPLE MACINTOSH, AMSTRAD CPC.**
Attention, le nombre de disquettes est limité, remplissez vite notre coupon-réponse.

36 15 SM1

Coupon-réponse à retourner à : SM1 - 24 rue des Ecoles 75005 PARIS

☐ **OUI** je désire recevoir **GRATUITEMENT (et sans obligation),** le logiciel de téléchargement QUICKTEL.

Je possède ☐ AMSTRAD CPC (disquette) ☐ PC compatible (3 1/2") ☐ AMIGA 1 000
☐ AMSTRAD CPC (cassette) ☐ PC compatible (5 1/4") ☐ APPLE MACINTOSH
☐ MSX ☐ AMIGA 500/2 000 ☐ ATARI ST

☐ Je souhaite recevoir également le câble de liaison micro-ordinateur/minitel au prix exceptionnel de 149 F (je joins un chèque bancaire ou postal à l'ordre de SM1).

Cochez les cases de votre choix
(si vous possédez une carte modem, merci de spécifier la marque .....)

Nom .....
Adresse .....
Code postal ..... Ville .....

TGA Télématique

M. NEWS

LA FOFT SUIVANTE

Comme nous vous le disions le mois dernier, les premières versions de **Federation Of Free Traders,** c'est-à-dire Foft, étaient prévues pour fonctionner avec les Rom anglaises et par là même buggées. Les suivantes aussi hélas...

En effet, Gremlin a retiré de la vente les exemplaires imputés et remis en magasin une version modifiée comportant un mode d'emploi supplémentaire ainsi qu'un menu d'installation destiné à configurer le jeu en fonction du clavier utilisé (anglais, français ou allemand). C'était assez impressionnant de rapidité mais Foft ne marche toujours pas, ni en France, ni en Angleterre, comme en témoigne un article paru chez notre confrère britannique CTW. Si vous avez acheté cette version, ne paniquez-pas : dès que la version 3.0 sera disponible, vous pourrez l'échanger contre l'ancienne (c'est-à-dire l'ancienne la plus récente, donc la française si vous me suivez bien) puisque Gremlin s'est engagé à reprendre les exemplaires défectueux. En attendant la sortie de cette nouvelle version, inutile d'embêter votre Free Traders, heu, votre revendeur préféré avec ça, il n'y peut rien. Un jour proche viendra où nous pourrons voltiger de planètes en planètes et goûter aux joies de ce jeu qui doit être superbe lorsqu'il n'affiche pas trois bombes. Ce jour-là, tout ceci ne sera plus qu'un mauvais rêve...

GÉNIAL !

Super Thunder Blade sur la nouvelle SEGA 16 bits testé dans le prochain numéro.

LA GALERIE

Stop ! Nous vous informons que le concours **La Galerie** s'arrête momentanément donc, inutile de continuer à nous envoyer vos dessins. Eh oui, victime de notre propre succès, nous ne réussissons plus à endiguer le flot de disquettes qui nous arrivent chaque jour par camion entier. Tenez, on peut bien vous l'avouer maintenant, c'est à cause de cela que Micro News a déménagé, les anciens locaux étant devenus trop exigus !

MAITRES DU CODE

Bonne nouvelle pour les utilisateurs d'Amstrad CPC, Commodore 64 et Spectrum : les nouvelles compilations Code Masters arrivent, distribuées en exclusivité par Innelec !

Présentée dans un package assez luxueux, chaque compilation offre, pour un prix modique, quatre jeux en cassette ou disquette. Pour une fois, la compilation n'est pas prétexte à écouler tout un tas de vieilles choses puisque les jeux proposés sont presque tous d'anciens hits Code Masters.

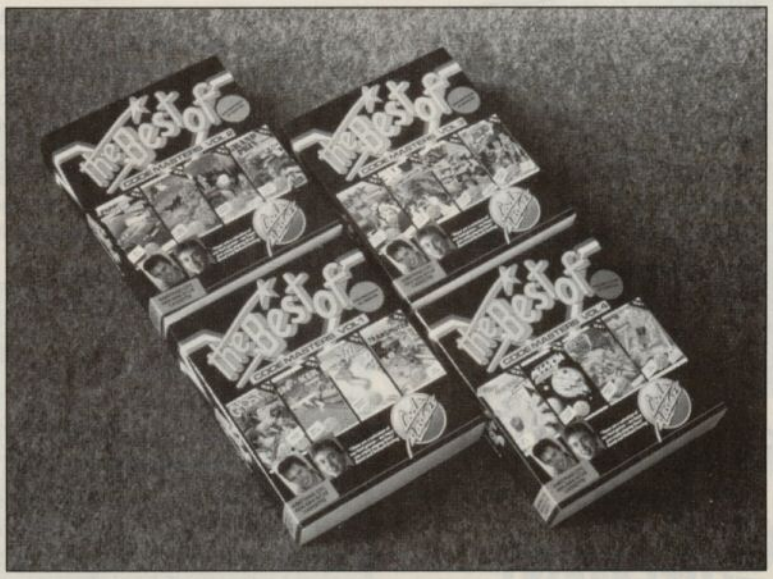
Le volume 1 contient **Ghost Hunters, Professional Snooker** (excellent billard), **Professional Ski** et enfin **Transmuter**, un arcade spatial.

Dans le deux, on trouve **Super Stunt Man** (course de voitures mouvementée), **Vampire** (arcade comportant plus de 90 tableaux), **Dizzy** (jeu d'escalade) et **Grand Prix Simulator** qui permet de disputer un grand prix F1 à un ou deux joueurs et dispose d'une synthèse vocale !

Le volume 3 n'est pas en reste avec **BMX Simulator** (moto-cross à un ou deux joueurs), **3D Starfighter, ATV Simulator** (course tout terrain à moto) et pour couronner le tout **Super Hero**, arcade/aventure en 3D comportant plus de 600 salles à explorer !

Enfin, le volume 4 propose **Fruit Machine** (jackpot très coloré), **Mission Jupiter** (arcade spatiale avec 10 niveaux de difficulté), **Super Robin Hood** (jeu d'escalade) et pour finir **Advanced Pinball**, un flipper comme au café ou presque !

Comme si tout cela n'était pas suffisant, chaque logiciel s'est vu agrémenté pour la circonstance d'une notice en français. Alors les gâtés, heureux ?



Silmarils

Distribution exclusive loriciels, 81 rue de la Procession 92500 RUEIL-MALMAISON
Tél. : (1) 47.52.18.18 - Télex : 631 748 F

SEX MACHINES

CENSUROS, HARDOS, GRATOS !

Damned... nous pensions pourtant (avec les photos du précédent numéro) avoir atteint les limites de la bienséance micronioulzienne...
Eh bien non, grâce à l'apport caraliesque du génial Monsieur Censuros, nous sommes désormais en mesure de vous montrer TOUTES ces photos qui vous plaisent tant !

Pourquoi Monsieur Censuros ? Parce qu'il y a des limites à tout, que nous ne sommes pas un journal de cul mais une revue micro, avec un lectorat de jeunes passionnés par les ordinateurs ; même que - ma brave dame - ce sont les élites de demain ! Et puis, personne n'a jamais réussi à sortir un journal du fond d'une cellule de prison et en plus les gardiens sont en grève...

Les lecteurs fantasment

Parlons en des lecteurs, les futures pointures de l'informatique ! Demain que se passera-t-il ? Personne n'en sait rien, mais pour l'instant le courrier arrive chaque jour à Micro News en grosse quantité.

Christophe (de Villetelle) nous pose des questions sur les débouchés professionnels en informatique ludique et termine sa lettre par un dessin que la décence la plus élémentaire nous interdit de publier, avec en légende : "Qui a dit que les femmes n'aimaient pas l'informatique ?" On y voit une jeune personne y faire un usage très particulier du joystick... Après tout, fille de joie, bâton de joie, tout ça c'est la même histoire ! Christophe conclut : "Publiez pas ça, parce que j'aurais de graves problèmes avec les profs qui lisent Micro News." Donc, nous ne publions pas. Mais si un prof faisait une remarque, ce serait avouer qu'il lit Sex Machines dans le détail... Qui serait le plus gêné ?

- Satyre bien, Micro News ?
- Oui chérie, ils ont augmenté leur tirage.

Jean-Jacques Statkus (de Aime) assume comme une bête : "Micro News me fait généralement verser des larmes d'éléphant car grand est le bonheur de sa lecture... Autant la pétition pour des jeux "adultes" a du bon, autant certaines réactions d'éditeurs me font craquer ! L'érotisme, la provoc, OK ! la médiocrité et le sordide, là c'est autre chose... Si ces messieurs les éditeurs s'imaginent qu'il suffit de mettre une paire de fesses, d'opulentes poitrines et du sexe au rabais dans leurs disquettes pour nous faire acheter (et b...) ! Que les concepteurs sortent un peu de leur mansarde, cela fait bien longtemps que la nudité ne choque plus, même à la T.V. A quand des fantasmes à la hauteur ?"

Ça vient Jean-Jacques, ça vient ! Il y a en préparation chez les éditeurs français des softs qui devraient être "à la hauteur de nos fantasmes". Il faut laisser aux choses le temps de se faire, la mise au point d'un logiciel de qualité ne se fait pas en quelques semaines. En attendant, consolons-nous avec les démos freeware qui ont le mérite d'être gratuites ou presque.

Fan de hard

Soisick est une fan de Micro News et elle nous écrit très régulièrement. Elle adore le hard-rock, sa cousine s'appelle Bérangère et elle a plein de copines qui sont toutes, of course, plus que welcome dans nos locaux. Soisick a l'air d'avoir du tempérament, jugez plutôt : "Journal tant aimé. Je t'écris pour te dire que je t'aime... et aussi que Sex Machines c'est bien, mais pouvez pas imprimer autre chose que des femmes nues ? Certes, certes, ça intéresse peut-être quelques personnes mais y'a pas que le porno dans la vie, bordel de moi-même ! Ne pas oublier l'érotisme, c'est beau, poétique, et pas un brin vulgaire. Une grosse bise sur l'œil gauche d'Eric Satyre ainsi qu'à tous les autres."

Ah ! Soisick... C'est vrai que ce n'est pas toujours facile d'être une nana dans un univers aussi sexiste que celui de la micro (même problème pour le hard-rock, d'ailleurs). Nous les mecs, on est toujours un peu des affolés, qu'on le veuille ou non, et une photo d'une belle nymphette dénudée ne nous laisse jamais indifférent... C'est la nature, comme on dit, la sève qui monte, l'arrivée du printemps et des bourgeons... Quitte

à faire une rubrique intitulée Sex Machines, autant qu'il y ait du sexe dedans. D'ailleurs, lorsque c'est trop chaste, voici les réactions...

Encore !

Emile Lee (de Paris) : "Quelle déception que ta rubrique du n°18... Que fait cette photo archi-ringarde de ce couple de bêtas vantant le Salon de l'Amour, ainsi que cette chose nommée Betty Boop ? Beurk. OK pour avoir du sexe dans Micro News, mais pas des horreurs pareilles... Donne-nous de belles photos S.V.P. Chapeau par contre pour la rubrique du n°17. Super."

Ou *Momo (de Bordeaux)* : "J'ai été déçu lorsque j'ai vu dans le n°18 (p.124) la photo des quatre nanas, néanmoins très sexy, qui "n'ont pas froid aux fesses". On ne les voit même pas (les fesses) ! J'imagine que les couche-tard de Canal+ ont été très déçus, eux qui craignent chaque soir de la fameuse rediffusion l'arrivée inattendue de leurs parents dans le salon, et qui avaient l'espoir de trouver dans Micro News (apporté par la main innocente de leur propre père qui revenait du bureau de tabac) quelques images excitantes. Alors S.V.P. enlevez-nous le haut, nous n'en sommes plus à ça près et puis pas de pitié ! Arrachez cette culotte ! Je vous assure que vous ne contrarierez pas quelques mamies égarées sur cette délicieuse page car nous les jeunes (principaux inconditionnels de Micro News) revendiquons du véritable sexe !"

Et même les respectables membres du corps enseignant se lancent dans le débat, ainsi cette lettre non-signée en provenance de Reims : "Prof d'informatique et lecteur occasionnel de votre magazine, je tenais à vous faire savoir combien j'avais été intéressé par l'article paru dans le n°19 sous le titre "Sex Machines. Show et gratuits !". J'ai d'ailleurs immédiatement contacté la société Piconet France que vous m'avez ainsi permis de découvrir. Si, comme vous l'annoncez, cette rubrique devient régulière et toujours plus lubrique, je vous promets mon abonnement et pas mal de pub !"

Et voilà le travail, Soisick ! Les hommes sont tous des vicieux ! Il vaut mieux accepter tout ça et en rigoler, puisque ça ne fait de mal à personne. Comme dit la Cicciolina : " La véritable pornographie, ce n'est pas le sexe, ce sont les guerres et la violence."

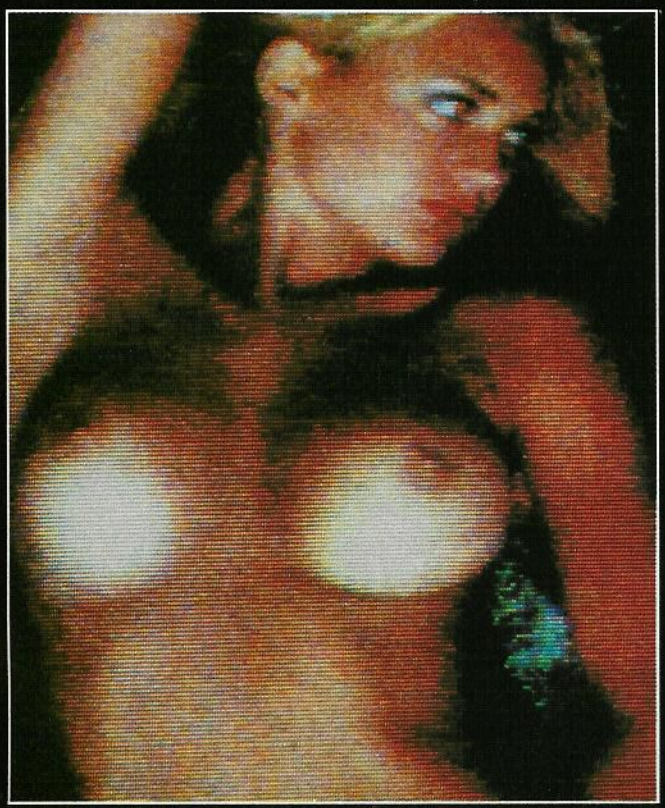
Freeware

Nous vous avions promis une rubrique à part entière sur le freeware. Cette rubrique commencera dans le prochain numéro.

Toutes les illustrations de ce numéro proviennent de démos qui nous ont été envoyées par **Les Amigatistes de Nantes (M. Erwan MORIN), 4 bis rue de Feltre, 44000 Nantes. Tél. : (16) 40.89.33.79,** qui disposent d'un catalogue d'environ 200 disquettes freeware, dont *Rambo 3* (le film), *Alcatraz 88, Billard 3D, Blue Max Songs, Videoscape 3D* et plein d'autres démos pornos et érotiques. Prix d'une disquette : 20 F port compris.

Continuez de m'envoyer du courrier ! Au mois prochain.

Eric Satyre



Deux bonnes raisons de s'abonner à Micro News. Voir en page 45.

LES TOPS DU MOIS

WAR IN MIDDLE EARTH

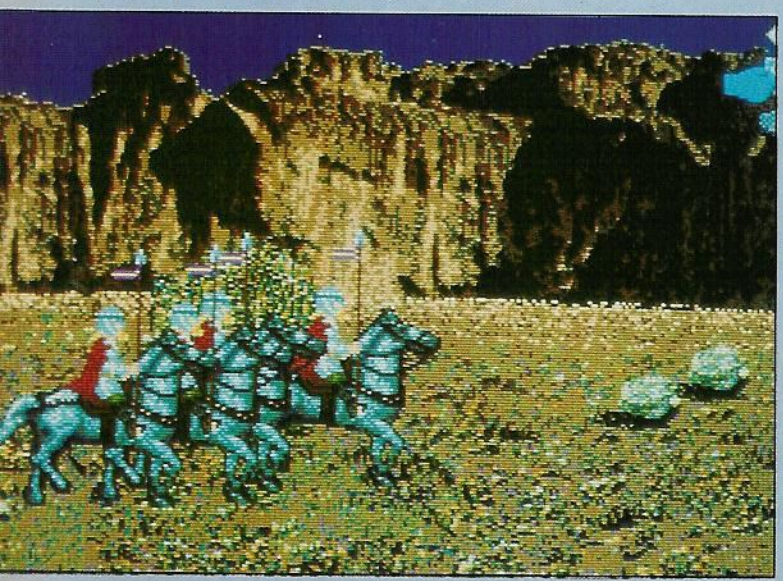
Depuis que le logiciel The Hobbit a permis à la première génération micro de (re)découvrir l'univers de J.R.R. Tolkien, on attendait de Melbourne House une suite à la hauteur. Passons rapidement sur Lord of The Rings dont la postérité ne retiendra qu'un packaging plutôt sympa, et précipitons-nous vers ce don des dieux qu'est War In Middle Earth pour 16 bits.

Avant tout, parlons un peu de l'œuvre sur laquelle repose ce jeu : le génialissime *Seigneur des Anneaux*. Il est en effet plus que souhaitable de l'avoir lu si l'on désire profiter pleinement du logiciel. Cette œuvre a marqué des millions de gens, inspiré les jeux de rôles de type Dungeons and Dragons et partant, les JdR et d'aventure sur micro. J.R.R. Tolkien a créé un univers particulièrement riche comportant ses propres légendes et son passé : La Terre du Milieu ou Middle Earth. Ce monde est peuplé de Nains, Elfes, Magiciens et Dragons divers obéissant au bien ou au mal. Ajoutez à cela les Hobbits, de petits êtres ventrus ayant une passion pour la vie calme et les petits-déjeuners tardifs sur le gazon, et vous aurez un aperçu de cet univers. Ah si, j'allais oublier le principal : les anneaux ! Forgés il y a fort longtemps par les Elfes, ils furent répartis comme tel :

Trois Anneaux pour les Rois Elfes sous le ciel,
Sept pour les Seigneurs Nains dans leurs demeures de pierre,
Neuf pour les Hommes Mortels destinés au trépas.

Par une suite d'événements relatés dans le livre *Bilbo le Hobbit*, l'équilibre de la Terre du Milieu se trouve menacé. En effet, un certain Bilbo a trouvé par "hasard" l'anneau mentionné dans la suite du poème :

Un pour le Seigneur des Ténèbres sur son sombre trône



Dans le Pays de Mordor où s'étendent les Ombres.
Un Anneau pour les gouverner tous, un Anneau pour les trouver,
Un Anneau pour les amener tous et dans les ténèbres les lier
Au Pays de Mordor où s'étendent les Ombres.

Il s'agit du maître Anneau, si puissant qu'il finit toujours par corrompre celui qui le porte. Au tout début du roman *Le Seigneur des Anneaux*, Gandalf le magicien décide la destruction de l'anneau de puisssance mais, conscient du péril que le monde encourrait s'il se chargeait lui-même de la besogne et était perverti à son tour, il confie la tâche au neveu de Bilbo, le jeune Frodo, assez innocent (ou suffisamment sage ?) pour résister aux charmes du pouvoir. Frodo devra porter l'anneau jusqu'au volcan de la Montagne du Destin où il fût jadis forgé et l'y détruire. Cette quête à l'envers (il faut se débarrasser d'un objet et non pas le trouver)

PREVIEW

va faire vivre à Frodo et à ceux qui l'accompagnent de terribles aventures. **War In Middle Earth** vous donne l'occasion d'y participer. Au moment où le jeu débute, nous somme le 23 septembre 1418 et il est 5 heures du matin. Comme le laissait supposer l'écran de présentation, les graphismes sont très fins et remarquablement évocateurs, d'autant que les éléments liquides (mer, rivières, etc.) bougent par changement de la palette et que les personnages rencontrés sont eux aussi animés. L'écran nous montre un superbe paysage représentant les abords de "la comté" où évoluent 3 personnages bedonnants : Frodo, Sam et Pippin. Le temps de profiter pleinement de la musique digitalisée (celle de la version Amiga est excellente) et nous pouvons commencer. Au bord de l'écran, des icônes permettent de passer d'une vue à l'autre et d'effectuer certaines actions que nous détaillerons par la suite. En effet, outre le gros plan représentant les personnages et leurs environs immédiats, on peut accéder à une carte d'état-major ou à une carte de tout le territoire. Bien entendu, cette carte est similaire à celle dessinée par Tolkien. En observant cette carte de plus près, on s'aperçoit que les forces de Mordor (région montagneuse et but du voyage) sont représentées par un point rouge et les autres en vert. Comme le roman qui s'attache à la fois à la quête personnelle d'un personnage (Bilbo) et à la représentation générale du combat du bien contre le mal (bataille des 5 armées), War In Middle Earth mélange à la fois le JdR et le wargame. C'est du reste pour coller parfaitement à cet état d'esprit que certaines armées amies ne pourront pas être commandées dès le début : à Frodo d'agir comme il le faut et les événements s'enchaîneront d'eux-mêmes ! En attendant que vous arriviez à cet instant crucial, voyons plutôt ce qui se passe sur la carte "d'état major". Il suffit pour cela d'attraper l'icône en forme de loupe et de la déplacer sur l'endroit à observer. Un temps de chargement plus tard, et la fameuse carte apparaît. Les petits points colorés ont maintenant fait place à des icônes et l'on distingue une foule de détails (routes et rivières, villages, châteaux, bosquets et forêts profondes). Pour survoler l'ensemble de ce territoire, il suffit de déplacer le curseur de la souris et tout l'écran scrolle en souplesse. Profitons-en pour observer les icônes : la main permet de sélectionner une armée. Utilisée conjointement avec l'icône en forme d'œil, cette option permet également d'obtenir des renseignements (type, nombre d'hommes, nom du chef, etc.). Une autre icône en forme de sablier permet d'accélerer ou de ralentir le déroulement du jeu. Enfin, une flèche symbolise les déplacements. C'est cette option dont nous allons nous servir immédiatement. En effet, la carte montre que les neuf servants de l'anneau - les spectres d'hommes du passé pervertis par son pouvoir - sont en train d'encercler la comté. Il est temps de se déplacer. Pour cela il suffit, au moyen de la flèche, de cliquer sur l'icône représentant Frodo et ses amis et de poser cette flèche sur la destination, à savoir le pays de Buck. Ceux qui connaissent le bouquin savent que là les attend Merry, un autre Hobbit ; les autres profiteront du tuyau (non, sérieux, lisez-le !). Avec la loupe ou l'option M du clavier (magnifier), on peut à tout moment afficher le paysage de n'importe quel endroit de la Terre du Milieu et, le cas échéant, voir les personnages qui s'y déplacent. Bien entendu il est possible, quelque soit le mode de vision en cours, de rencontrer des ennemis et de les combattre, soit en dirigeant Frodo, soit avec les armées alliées. Apparaît alors un menu permettant de choisir différentes options (attaque, fuite, utiliser l'anneau, etc). Bien entendu, une option permet de sauver une partie en cours à tout moment. Si la version 8 bits ne mérite même pas qu'on la mentionne, War In Middle Earth sur16 bits est une pure réussite, tant par son graphisme que par la qualité de l'adaptation. On adore.

Disquette Melbourne House pour Amiga et Atari ST.

C.B.

Pour en savoir plus

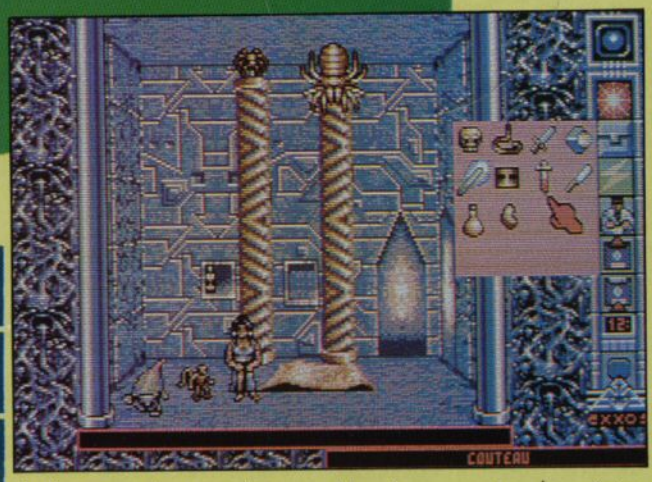
Pour profiter pleinement de ce fabuleux logiciel et, ne serait-ce que pour votre plaisir, voici une liste des ouvrages de J.R.R. Tolkien :

Bilbo le Hobbit chez J'ai Lu, Folio Junior (n'est pas indispensable pour jouer à War In Middle Earth mais à notre avis, vous vous priveriez d'une bien belle chose).

Le Seigneur des Anneaux
(3 volumes)
1 La Fraternité de l'Anneau
2 Les Deux Tours
3 Le retour du Roi
Chez Christian Bourgois Editeur, Gallimard, J'ai Lu, France-Loisirs, Presse Pocket.
A noter que la revue Graal vient de consacrer son premier numéro spécial à Tolkien. On peut encore se le procurer en le commandant à son libraire.

KULT

Exxos nous montre son Kult !



Après la tornade *Blood* et le cyclone *Purple Saturn Day* voici l'ouragan Kult ! Sous-titré Temple of the Flying Saucers, Kult vient aujourd'hui bouleverser nos habitudes ludiques et révolutionner l'univers sclérosé des jeux d'aventure. Scénario d'une richesse inouïe, graphismes superbes et bruitages parfaits en feront un jeu... culte !

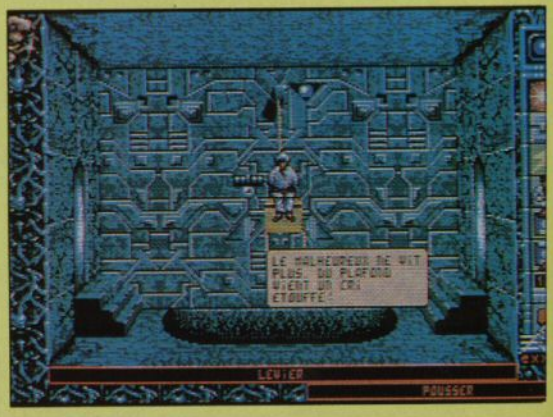
Arbeit von Spacekraft, le scénariste de Kult, est certainement un personnage hors du commun. A mon avis, la lecture de son scénario donnerait trois ans de travail à une brigade de psychiatres affamés et réjouis devant de tels abimes. Concrètement, cela me pose quand même un problème : comment vais-je réussir à vous expliquer en quelques lignes un scénario qui donnerait un feuilleton télé marathon auprès duquel Dallas aurait l'air d'un clip écourté ? Mais rien n'arrête un journaliste de Micro News (quoique...), donc j'y vais.

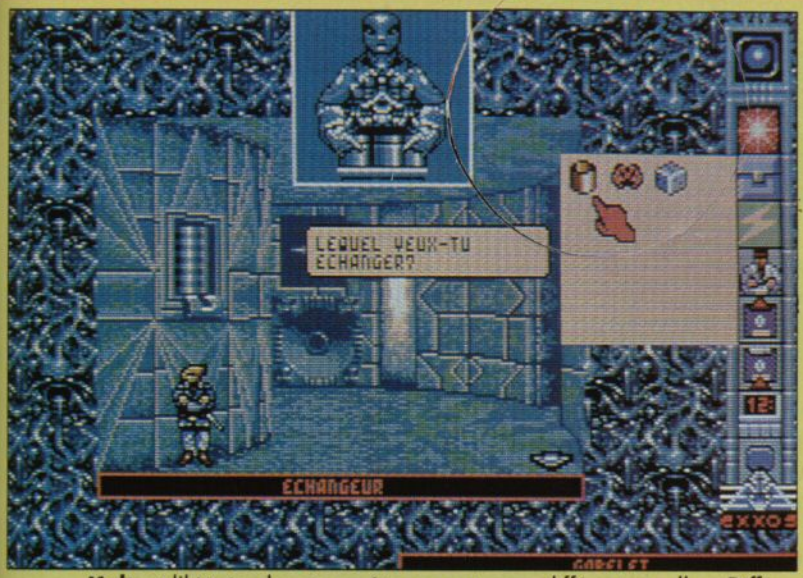
J'explique. Vous êtes un offa. Un tuner aussi d'ailleurs, pendant que j'y pense. Non, je ne m'en sortirai jamais si je commence comme ça. je repars de l'autre côté. La scène se passe dans un futur indéterminé et sur une planète qui ne l'est pas moins, chez le peuple des Protozorks. Un jour, Zork et son suivant Qriich descendirent du ciel. Zork dit : "*Je vous ai choisi, tas de larves, comme géniteurs de la prochaine race qui dominera le monde. Tous les autres peuples seront écrabouillés sous votre botte*". Une femelle fut désignée pour être l'heureuse mère des enfants du nouveau monde mais, à cause d'une stupide erreur, la tentative échoua. Zork dit alors : "*Hum, ce n'est rien, vous savez c'est du direct, hein. Je repars illico chercher le Komposant magique. En attendant, Protozim Krill sera votre chef*".

Protizim fut ensuite atteint d'un accès caractéristique de mégalo et se crut capable de remplacer son Dieu pour engendrer la nouvelle race. Il plaça la génétrice, qu'il avait choisie pulpeuse, dans la Frayere, un vase sacré confié par Zork. Mais Protizim Krill n'était pas Dieu et il donna naissance à une race d'esclaves, les Vorts, de petites et repoussantes créatures. Le peuple Zork vécut alors une période de grande tristesse et afin d'expier son sacrilège prévit un auto-écrabouillage collectif le jour où Zork reviendrait créer la nouvelle race. A cette fin, ils capturent la troublante Laï Faï, votre fiancée et organisent des épreuves pour les étrangers, les offas, pour déterminer le plus digne d'être sacrifié.

J'arrête là, d'abord pour ne pas déflorer tout le scénario, je vous laisse le plaisir de la découverte, mais aussi parce que si je continue, on y sera encore le mois prochain. Passons au jeu proprement dit.

Kult est le premier jeu d'aventure signé Exxos, mais je rassure tout de suite les réfractaires du genre : il n'a rien à voir avec un jeu d'aventure classique dont l'analyseur de syntaxe paraît plus rébarbatif que la lecture assidue du bottin. Un mot sur les créateurs du jeu d'abord. A la programmation, Patrick Dublanchet. Vous vous appercevrez vous-même de la qualité de son travail. Le scénario est l'œuvre du tourmenté Arbeit Von Spacekraft. Enfin, les dessins sont issus de la main magique de Michel Rho, artiste entre tous de l'infographie. Si ces noms ne vous évoquent rien, je vous sussurerai uniquement dans l'oreille "Crash Garrett" pour vous donner un aperçu du background de ces messieurs.





Kult est l'histoire de votre quête pour retrouver votre fiancée disparue et de votre tentative d'évasion de ce monde aggressif. L'écran de jeu se divise en deux parties principales. Au centre, une image montre en permanence l'endroit où vous vous trouvez et les éventuels personnages avec qui vous entrez en contact. Pour examiner un détail des superbes décors, il vous suffit de cliquer avec la souris. Soyez bien attentifs : les graphismes de Michel Rho, outre leur beauté, fourmillent de détails très importants pour progresser dans l'aventure.

A droite de l'écran se trouvent les icônes principales de commande. Je passe sur la sauvegarde et le chargement d'une partie et j'embraye sur la suite. Une icône vous permet d'attendre cinq minutes dans le déroulement du jeu, et vous verrez que cela peut-être très important, le temps jouant un rôle capital dans la solution. De toute manière, la durée du jeu ne peut dépasser deux heures : après commence l'auto-écrabouillage collectif. Bien plus, les cinq épreuves doivent être résolues ou abandonnées après une heure de jeu, sous peine d'écrabouillage prématuré. Une autre icône vous permet d'attaquer votre adversaire (animation en vignette absolument magnifique) et la dernière icône présente les pouvoirs psychiques dont vous disposez. Vous pouvez vous transformer en mouche (ne rigolez pas, ça peut servir), paralyser momentanément le cerveau d'un adversaire, lire dans un esprit, examiner une pièce pour détecter les passages secrets ou les objets cachés et enfin éclairer les endroits sombres.

Les décors sont, je crois vous l'avoir déjà dit, superbes. Les souterrains suintent la peur et l'angoisse. les haut-parleurs crachotent leurs messages inéxorablement : "*Dans une heure débutera l'auto-écrabouillage collectif*". Vous vous déplacez dans l'univers Protozork en cliquant avec la souris sur les portes ou les passages. Surprise, tout s'anime, les portes se soulèvent dans un grincement angoissant, les Vorts se promènent sur l'éran, etc. C'est ainsi que vous réaliserez les cinq épreuves, en accédant aux différentes salles. Différents objets traînent dans les couloirs, je vous conseille de ne pas les négliger. En quoi consistent donc ces fameuses épreuves ? En des énigmes, tout simplement. Des salles sont bouchées, et il vous faut trouver le moyen de les passer. Ou alors, la reine des araignées vous dévore. Brrr ! Il s'agit en fait de faire preuve d'esprit d'observation, de déduction et d'avoir de la chance, c'est tout. Si vous réussissez les cinq épreuves, vous êtes le champion du jour, avec tout ce que cela implique... Accessoirement vous pourrez également accéder aux autres niveaux du jeu.

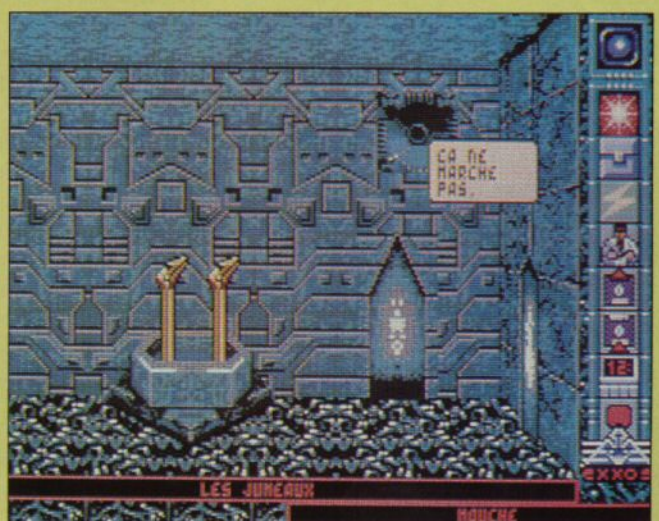
Il y a foule dans les couloirs. Des Protozorks agressifs patrouillent en permanence (à ce propos, je vous conseille d'essayer de vous procurer un "zapstick" le plus vite possible, ça peut servir). En cherchant bien, on finit parfois par rencontrer des tuners de votre espèce (les tuners sont, je vous le rappelle, les mutants psychiques, prenez des notes si vous avez du mal à suivre). Au fur et à mesure de votre expérimentation, vous finirez par vous rapprocher du but ultime, la libération de l'élue de votre Kult, heu... de votre cœur. Mais attention ! Si la durée d'une partie ne peut excéder deux heures, pour vaincre vous pouvez prévoir de longues semaines de recherche avant d'espérer en voir le bout.

Que vous dire de plus sur Kult ? Il se présente comme le chef-d'œuvre de l'aventure animée sur ST (bientôt sur Amiga et PC) mais il est en même temps bien plus que ça. Les bruitages (signés Stéphane Pick, que j'avais oublié de citer) sont hilarants ! Le scénario atteint une telle richesse que, même après la lecture de cet article, vous irez de surprise en surprise dans le soft. L'ergonomie est totale, l'humour (saignant) au rendez-vous et des animations attrayantes viennent sans cesse vous surprendre. Kult rappelle un peu *Crash Garrett* dans sa philosophie mais sa réalisation et sa richesse sont nettement supérieures. Exxos a encore frappé !

My god, où s'arrêteront-ils ?

Deux disquettes Exxos pour ST, prévu pour Amiga et PC (courant avril).

O.F.

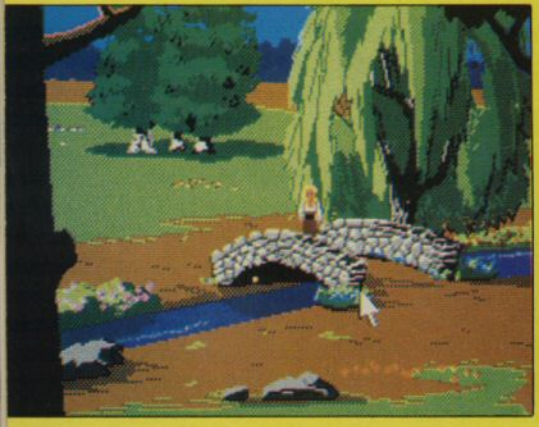


KING'S QUEST 4

L'aventure sur PC

Il n'y a pas que le cinéma qui sache faire des suites à succès. La micro sait depuis longtemps exploiter la veine intarrissable des "follow-up". Sierra a mis dans le mille, King's Quest 4 est formidable !

Tout est fait pour plaire : scénario béton, graphismes exemplaires (il faut voir l'animation de certains tableaux !) et en plus le son est parfait.
Fini les héros machos ! Vous jouez en effet le rôle d'une gente dame, une vraie princesse comme on n'en fait plus. Sa mission est de trouver un fruit magique qui sauvera son père (enfin un homme et un vrai, souvenez-vous du premier *King's Quest*) d'un mal étrange qui le frappe.



Vous serez téléporté dans un monde où tous les héros méchants des contes de fée se balladent paisiblement. Vous rencontrerez tour à tour des gnômes (plutôt sympas), papa et maman ogre (et bien sûr leur gentil gros toutou, je lui ai laissé ma souris), des trolls, des sorcières, des zombies, etc. J'allais oublier : il y a un personnage (plutôt une bête) en hommage à Spielberg (gag).
Les mauvaises langues qui vous disent qu'il faut savoir l'anglais par cœur vous racontent n'importe quoi. Il faut connaître quelques mots d'anglais courant, c'est-à-dire : take, open, look, use, etc. D'ailleurs Micro News a décidé de vous aider dans votre quête en vous donnant prochainement la solution complète du jeu.
King's Quest 4 (en mode EGA) met le PC à la hauteur des ST et autres Amiga. Encore faut-il avoir la fameuse carte sonore multi-voies.
P.S. : dans chaque jeu Sierra vous avez un bon pour commander directement aux USA. Regardez le prix, c'est étonnant.

Disquette Sierra On Line pour PC, adaptation prévue pour ST, Amiga et Apple II.

S.W.

Top Secret King's Quest 4

En avant-première et pour vous aider à démarrer dans ce jeu superbe, voici la solution de la première partie. La suite au prochain numéro...
Vous vous retrouvez au bord de la mer. Balladez-vous pour repérer les principaux lieux de ce pays. Puis essayez de monter la montagne en empruntant la chemin. Vous serez rattrapé par des espèces de harpies, puis conduit chez la vilaine et méchante sorcière Lolotte. Elle vous demandera d'abord (après vous avoir sorti d'une cellule) de lui apporter une licorne. Il faut donc aller chez les nains et faire clean room. Ceux-ci vous laisseront sur la table une pochette de diamants (pouch). Prenez-la et allez à la mine. Rendez-leur the pouch et il vous donneront une lanterne et the pouch. En vous promenant, vous trouverez un oiseau qui essaie d'attraper un ver. En vous voyant, l'oiseau se sauvera et vous pourrez attraper le ver. Allez chez le pêcheur, donnez-lui the pouch (get pouch), il vous offrira une canne à pêche. Allez à l'embout du ponton, accrochez le ver à la canne (put worm to pole) et faites fish pour attraper un poisson (récidivez si vous êtes bredouille). Allez à la piscine, vous verrez Cupidon, il se sauvera et abandonnera son arc. Prenez-le et dirigez-vous vers la plage. Essayez de nager jusqu'à l'île de Genesta. Attention au requin et à la baleine. Sur cette île, vous trouverez sur la plage une plume. Prenez-la et retournez dans l'eau, vous vous ferez avaler par une baleine.
1ère scène d'arcade. Il faut grimper sur sa langue. Un bon conseil, faites des sauvegardes tous les 2 ou 3 mouvements car ça glisse. Une fois arrivé en haut de la langue, faites tickle with feather. La baleine vous rejettera près d'une île. Allez-y, vous verrez un pélican. Jetez-lui votre poisson. En s'envolant il vous laissera un sifflet (whistle). Allez dans la barque. Look floor, vous trouverez une bride (bridle). Sifflez, un dauphin apparaîtra. Tapez mount dolphin, il vous conduira sur la plage du début. Dès que vous verrez la licorne, utilisez votre arc de Cupidon (shoot licorn with bow) puis grimpez sur la licorne et retournez chez la méchante Lolotte. Fin de la première partie.

Nous sommes en l'an 2019. "The Running Man" est un jeu mortel, une poursuite infernale à laquelle personne n'a jamais survécu.
Mais... Schwarzenegger n'a pas encore joué.

Disponible sur ATARI ST, AMIGA, PC, AMSTRAD cassette et disquette, C 64 cassette et disquette et Spectrum.

AMIGA SHOTS

SCHWARZENEGGER

THE RUNNING MAN

©1989 TAFT ENTERTAINMENT PICTURES/KEITH BARISH PRODUCTIONS

Distribué par :
UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 16 (1) 48 98 99 00

Disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente.

GRANDSLAM

PREVIEW

VIGILANTE

A la force des poings

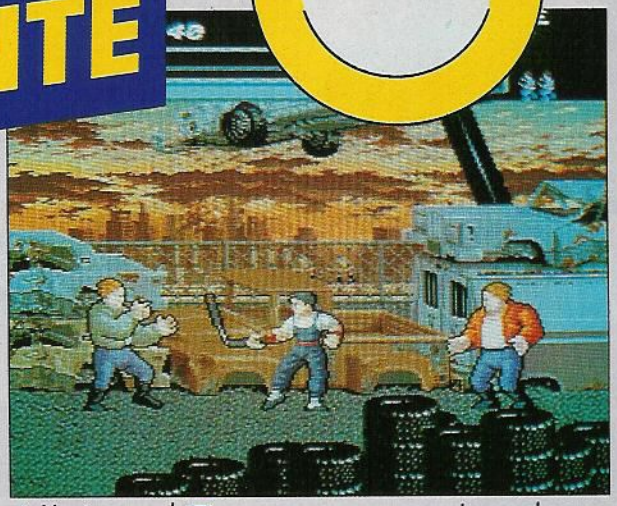
Madonna vient d'être enlevée par une bande de malfaiteurs. Bien que les temps ne soient plus à l'amour courtois, c'est peut-être encore le moment d'agir en chevalier. Vous n'êtes qu'un simple vigile et non pas Perceval le Gallois, mais il va falloir que vous sauviez Madonna coûte que coûte, ce qui n'est pas forcément désagréable.

Comme dans les plus noirs romans de Norman Spinrad ou de Philippe K. Dick, nous voici à une époque où la ville n'est plus qu'une jungle quadrillée de rues qui font office de frontières. La moindre parcelle de terrain est désormais sous le contrôle de nombreuses bandes armées qui s'affrontent pour quelques pouces de territoire chèrement acquis.

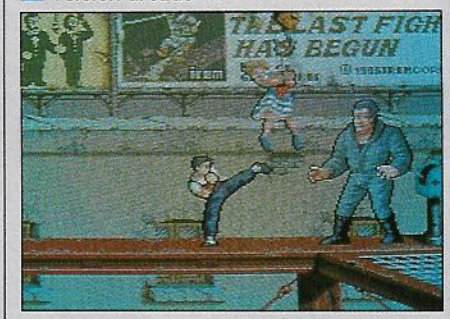
Le seul jeu connu ici est celui de la mort et la seule récompense à en attendre la vie. Nous sommes à New York en 1994.

A tout prendre, il est plus salutaire de passer ses nerfs sur un joystick que sur son entourage et Vigilante est idéal pour ça.

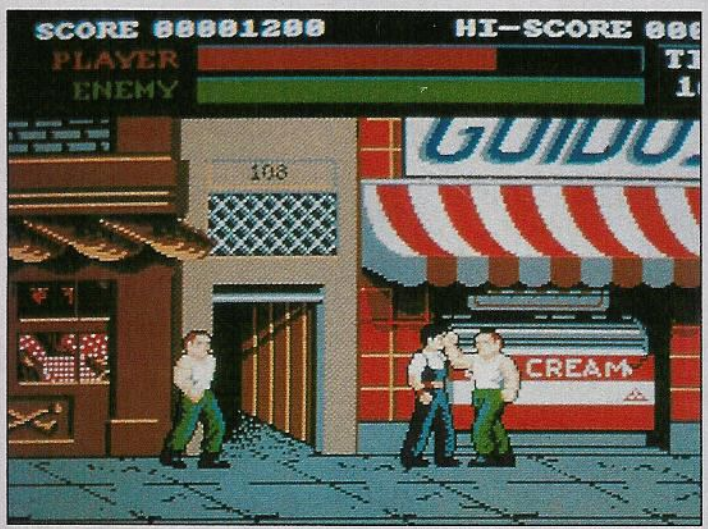
Je devine que la majorité d'entre vous n'a qu'une question à la bouche : l'adaptation est-elle réussie ? A-t-on l'impression de jouer au Vigilante de Irem Corp. et d'être dans une salle d'arcade ? Une seule réponse : oui !



▲ *Version arcade* ▼



Tout commence par une musique très rythmée collant bien au scénario du logiciel : la batterie claque comme un fouet et une lancinante basse s'insinue dans les contretemps tandis que s'affiche la page de présentation. Profitons de ce petit moment d'accalmie pour prendre des forces. Bientôt, un message invite le joueur à appuyer sur feu. Comme dans la version d'arcade, le premier tableau est précédé d'une séquence animée filmée de l'intérieur d'un fourgon blindé : l'écran noir est soudain déchiré par un rai de lumière tandis que s'ouvre une porte. Les ravisseurs poussent violemment Madonna à l'intérieur du fourgon. Brrr ! voilà de quoi motiver les moins audacieux d'entre vous. Un coup de joystick plus tard, nous voici au premier tableau, bien décidés à délivrer l'infortunée. La scène a lieu dans une rue qu'on dirait sortie tout droit d'un feuilleton ricain. Tout y est : le restaurant typique dont on aperçoit les nappes à carreaux à travers les vitres, le glacier italien aux couleurs criardes et le snack western avec son volet de fer baissé. Bien entendu, la rue est pleine d'adversaires. Pour les combattre, pas de surprise, on se sert du joystick pour faire effectuer différent mouvements de karaté à Vigilante. Lorsque le personnage avance, l'écran scrolle et scrolle encore jusqu'à la confrontation finale avec l'adversaire de fin de tableau, toujours beaucoup plus fort que le reste des personnages rencontrés. Soyons honnête, le premier tableau n'est pas trop difficile à passer. La suite se déroule dans une casse, au milieu des pneus et des carcasses de voitures. De temps en temps, il est possible de ramasser un nunchaku ou une autre arme du genre et de l'utiliser. Si l'on réussit à passer le tableau, changement de décor, nous voici sur un pont métallique. La suite ? A vous de la découvrir mais n'oubliez pas que vous n'aurez que le temps de parcourir cinq tableaux pour libérer Madonna.



Disquette US Gold pour Amiga. Existe sur tous formats.

C.B.

TARGHAN

Lui être costaud

PREVIEW

Par Crom, par Mitra, les gros bras sont décidément de retour dans nos machines à rêver. A croire que légende et technologie se sont mariés pour le pire ou le meilleur. Dans le cas présent, c'est pour le meilleur.

Autant que vous le sachiez tout de go, **Targhan** est très semblable aux logiciels dont il s'inspire, donc ne cherchez pas ici d'originalité. Outch ! voici un "Top du Mois" qui commence assez mal, s'exclame le lecteur. Oui, on croirait lire le début d'une "poubelle" répond un autre lecteur (ces fichus pirates lisent le journal à deux !). Laissez-moi finir : c'est vrai, Targhan n'est pas hyper-original mais, justement, c'est de là qu'il tire sa force puisqu'il a su s'inspirer des bons côtés de la production.

De *Barbarian* (celui de *Psygnosis*), il a gardé la présentation générale, la finesse du graphisme, tandis qu'il a emprunté à *Vixen* ou *Ryggar* l'état d'esprit général (les lieux ne se limitent pas à une suite de souterrains) : bref, le personnage central de ce logiciel est un barbare, farouche héros des âges sombres, habitué à se frayer un chemin dans la société de l'époque à grands coups d'épée. Mais contrairement au pov' Conan, Targhan à été élevé par ses parents. Ce détail, qui pourrait paraître saugrenu de prime abord, éclaire soudain la scène d'un jour nouveau. Mais si.

Dès son plus jeune âge, monsieur et madame Targhan apprirent à leur fiston qu'il aurait un jour une mission à remplir et aussi que son nom signifiait "Celui qui revient". Targhan fut donc élevé comme un futur champion et rompu à toutes les formes de combat. Mais nous n'en sommes pas encore là, puisqu'avant de revenir il faut songer à partir.

Sitôt dit, sitôt fait, voici notre héros en route pour le château maléfique, bien déterminé à dessouder le Mal en personne. Tout commence dans une forêt. Targhan peut marcher (ben tiens !), sauter, se baisser ou bien encore monter (et descendre) à la corde, s'il en trouve une. Au bout de quelques pas, le premier adversaire montre le bout de son nez. Beurk ! il s'agit d'une sorte de minotaure armé d'une hache de taille conséquente. Targhan, lui, est équipé de la fameuse épée à deux mains qui sied si bien aux barbares (c'est fou comme ces gens-là sont totalement incapables d'utiliser un simple couteau !).

En combinant les déplacements au joystick et l'appui sur le bouton de feu, on accède aux mouvements de combat.

Outre l'esquive, nécessaire dans certains cas, Targhan peut donner des coups d'épée de droite à gauche et de gauche à droite, tirer à genoux et donner un coup de pied tout en tenant sa garde. Apparemment, les adversaires ne disposent pas d'autant de liberté dans leurs mouvements.

Après la forêt, il est possible d'accéder à d'autres niveaux parmi la centaine de lieux dont dispose le logiciel. On peut, par exemple, combattre des créatures souterraines ou préférer l'exploration des arbres abritant de véritables villages.

Si vous désirez passer de longues heures d'exploration, Targhan est fait pour vous. La plupart des paysages sont animés (oiseaux dans le ciel, eau en mouvement, écureuils furtifs, etc.) et la partie graphisme, réellement splendide, est pour une fois de bon goût. Oui, tout cela est très subjectif, mais si vous passez votre temps à m'interrompre, nous n'arriverons jamais au bas de la page. Ah ben si.

Disquette Silmarils pour Atari ST.

C.B.

GALDREGON'S DOMAIN

Gemmes, gemmes, gemmes...

Depuis Dungeon Master, il m'était quasiment devenu impossible de jouer à autre chose. Je sombrais doucement dans le désespoir lorsque Docteur Amiga posa sur mon bureau deux disquettes. *Galdregon's Domain* me dit-il, *toi tester, toi dire bien ou pas bien, compris ?* Je hochai la tête affirmativement. Surtout ne pas le vexer...

L'image de présentation n'est pas fabuleuse, mais elle me fait bondir tout de même : y'a des Dragons dans le poste, et ils crachent le feu ! Yaouh ! Fini dodo, allez, foin de cette jolie musique à base de sons échantillonnés, je veux jouer ! Et zou, que j't'enfile la deuxième disquette dans le lecteur, et que j'attends trois plombes que ça charge. Mais que c'est beau !

C'est indescriptible, alors on jette un œil sur les photos, on admire et on ramasse son œil pour pas faire sale sur le zouli Micro News ! Evidemment, la plus belle des photos ne saurait révéler la vitesse du scrolling lors des changements de lieux. Pas la peine de s'attarder ladessus, les scrollings d'enfer sont légions sur Amiga.

Mais au fait, pourquoi suis-je là, dans ce donjon, face au roi de ces contrées ? Tiens, le voila qui cause maintenant... Argh. Il m'enrôle comme aventurier, afin de lui ramener les cinq gemmes de Zabor. Evidemment il n'a pas la moindre idée de l'endroit où elles se trouvent. Tout ça me semble bien facile remarquez... Quoiii ? Ah ben oui, évidemment, il avait juste oublié de me dire qu'Azazael, le grand mage, détruirait la contrée de Mezron si je ne lui ramenait pas les gemmes à temps.

D'accord, je suis un des rescapés de *Dungeon Master*, mais quand même, on était quatre et là je suis seul... Et puis, maintenant que j'ai dit oui, pas moyen de faire marche arrière sans me couvrir de ridicule !

Et bien allons-y... Je parle avec une des guerrières qui trainent par là. Elle me dit bonjour, ce qui m'avance énormément. J'aurais nettement préféré qu'elle me donne un plan de ce maudit château, pas moyen de trouver la sortie... Ah, me voila dehors, et ce coup-ci je peux regarder une carte... Mouais, des forêts, des tours, des auberges, des maisons et même un temple ! Pas mal de lieux à visiter en perspective ! Je me rends dans une auberge où un prêtre me demande si je veux acheter une potion *de vie*. Damned ! Je suis sans le sou, juste une dague, une provision de bouche, et une potion... de vie !

Mais je ne me laisse pas abattre, et je repars avec l'idée de visiter une des maisons alentours. Je me repère grâce aux points cardinaux, et les vues d'extérieurs se succèdent, véritable plaisir de l'œil... Tiens, au loin j'aperçois une maison... Je m'en approche et pénètre à l'intérieur. Ah, héhé, je salue bien bas le valeureux guerrier qui se trouve en ces lieux... Mon intrusion n'a pas l'air de le gêner, et il va même jusqu'à me proposer son épée pour m'aider dans ma quête ! Sympa le mec. Tout cela est bien beau, mais ne vaut pas mes aventures de jeunesse dans Dungeon Master... Je vais quand même aller visiter une des tours. Le temps de m'y rendre, je remarque à l'orée d'un bois l'entrée d'un passage... C'est sûr, on doit pouvoir y trouver des elfes, à moins que ce ne soit des assassins...

Mais trêve de bavardage, je rentre dans cette fichue tour. Gasp ! des squelettes. A mon épée vite ! ils vont voir que je ne suis pas un nain moi ! En quelques secondes, ils sont tous morts, trop facile... Mais qui est ce curieux personnage, et pourquoi chante-t'il en remuant les bras ? Re-gasp ! Cet espèce de mage vient de faire apparaître un démon. Vu la tête qu'il a, je doute qu'il me prenne pour son égal. Plutôt pour son quatre heures. Mais cela ne se passera pas comme ça !

Si, finalement cela c'est passé comme ça. Si vous n'avez pas encore compris, ça n'est pas aussi bien que Dungeon Master, mais c'est très bien quand même, et on a tout de suite envie de rejouer. On achète les yeux fermés. Merci à Professeur ST dans le rôle de l'accorte servante, et à Docteur Amiga dans le rôle du squelette.

Deux disquettes Interceptor pour Amiga, adaptation prévue sur ST.

B.D.

LA RÉFÉRENCE...

UN OUVRAGE ÉVÉNEMENT

Pour vous permettre de tirer pleinement parti, en simple utilisateur ou en programmeur chevronné, de cette formidable machine qu'est l'ATARI ST 520, 1040, MEGA ST 2 et 4, les Editions WEKA éditent un ouvrage exceptionnel, ne laissant de côté aucun aspect soft ou hard, qui constitue l'indispensable "bible" de tout Atariste !

CONNAISSEZ A FOND LA CONSTITUTION DE VOTRE MACHINE !
C'est la base de tout développement sérieux. Vous découvrez la structure matérielle de votre Atari et les principes de fonctionnement des composants. Vous disposez de tous les plans et schémas de votre machine, largement commentés.

DÉCOUVREZ LA STRUCTURE DU SYSTÈME D'EXPLOITATION ! Tous les secrets du DOS, de GEM, du BIOS et XBIOS; toutes les routines et mots de commande du système. Des tableaux très complets présentent et commentent les adresses des points d'entrée des routines du système d'exploitation, et même les adresses dérivées.

CHOISISSEZ ET MAITRISEZ LES LANGAGES ADAPTÉS A VOS BESOINS !
Basic-GFA, Basic-ST, Logo, Assembleur, C, Pascal, Modula 2... sont passés au crible, sans parti-pris ni complaisance, selon divers critères. Chacun d'eux est présenté en détail, accompagné de nombreux programmes, routines, exemples...

DEVENEZ UN SPÉCIALISTE DES EXTENSIONS HARD ! Un chapitre entier détaille les particularités des différents ports, aborde tous les problèmes d'extensions hardware et vous propose différentes solutions-types. Finis les longs tâtonnements et les montages aléatoires !

TROUVEZ LES LOGICIELS QU'IL VOUS FAUT ! Comme pour les langages, tous les grands logiciels sont testés sans pitié. De plus vous trouvez dans l'ouvrage quantité de programmes originaux sophistiqués : base de données, graphisme 2D et 3D, simulateur de vol...

UN OUVRAGE ORIENTÉ A 100% VERS LA PRATIQUE ! L'ouvrage est écrit dans un style clair et agréable; sa structure permet d'aborder les problèmes progressivement et facilement. A votre disposition, une bibliothèque de routines, de nombreux programmes de qualité , des exemples et schémas... vous permettent de développer en vrai professionnel !

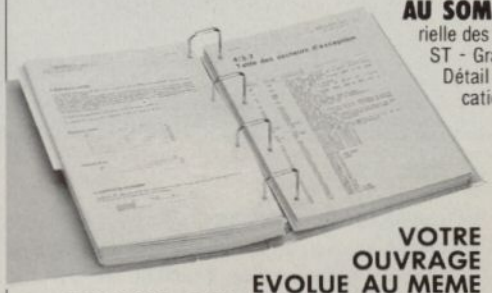
Un classeur à feuillets mobiles très robuste
• Grand format 21 x 29,7 cm • 500 pages
• Une disquette

PROFITEZ DE NOTRE OFFRE SPECIALE DE SOUSCRIPTION : -17%

si vous commandez avant le 31/08/89 **ECONOMISEZ 75 F**

Si vous commandez avant le 31/08/89 l'ouvrage vous est proposé au prix exceptionnel de **375 F** au lieu de ~~450 F~~

AU SOMMAIRE : Guide de l'utilisateur - Conception matérielle des ST - Le système d'exploitation - Langages des Atari ST - Graphisme - Son - Logiciels à caractère professionnel - Détail d'utilisation des périphériques - Programmes - Fabrication de circuits imprimés additionnels, etc...



VOTRE OUVRAGE EVOLUE AU MEME RYTHME QUE L'UNIVERS ATARI !
Un système exclusif de compléments et de mises à jour (150 pages environ), envoyé tous les 2 mois en principe, qui s'intercalent sans problème dans l'ouvrage (système des feuillets mobiles). Votre ouvrage est donc un investissement à long terme, il ne se démode jamais ! (Ces compléments et mises à jour sont bien sûr facultatifs).

VOTRE CADEAU GRATUIT

Acceptez en cadeau la disquette "WEKA", pleine de programmes et utilitaires originaux écrits par les auteurs de l'ouvrage, elle vous rendra de grands services !

LA DOUBLE GARANTIE : "SATISFAIT OU REMBOURSE".
Les Editions WEKA pratiquent une politique transparente et avantageuse avec ses clients :

• Si, au vu de l'ouvrage, vous estimez qu'il ne correspond pas à votre attente, retournez-le dans les 15 jours, sans avoir à vous justifier : vous serez intégralement remboursé !

• Cette même garantie vous est consentie pour chacun des compléments et mises à jour. Ce service est facultatif et annulable, sans aucun frais, sur simple demande.

Editions WEKA - 82, rue Curial 75935 Paris Cédex 19 — SARL au capital de 2 400 000 F - RC Paris B 316 224 617

BON DE COMMANDE

OUi je souhaite recevoir "Comment exploiter toutes les ressources et augmenter les performances de votre ATARI ST 520 et ST 1040" au prix de 375 F.TTC, port compris au lieu de 450 F.TTC. Si l'ouvrage ne correspond pas à mon attente, je peux vous le retourner dans les 15 jours qui suivent sa réception et je serai intégralement remboursé.

J'ai bien noté que cet ouvrage à feuillets mobiles sera actualisé et enrichi tous les 2 mois en principe par des compléments et mises à jour de 150 pages environ au prix franco de 215 F.TTC.

Je pourrai bien sûr interrompre ce service à tout moment sur simple demande. Veuillez trouver ci-joint mon règlement de 375 F à l'ordre des Editions WEKA.

☐ Envoi par avion : 110 F par titre.

A renvoyer, accompagné de votre règlement, sous enveloppe, sans timbre, aux Editions WEKA, Libre réponse N° 5 - 75941 Paris Cédex 19.

Nom _____ Prénom _____
N° et Rue _____
Code Postal |_|_|_|_|_| Ville _____
Téléphone _____
Date _____ Signature* ▶

**Signature des parents ou tuteurs pour les mineurs.*

951306

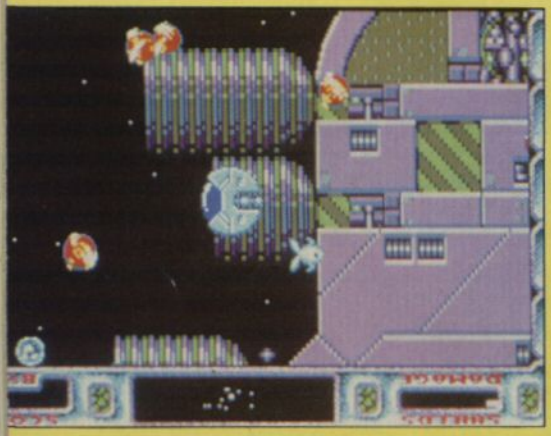
COSMIC PIRATES

Hyper galactique !

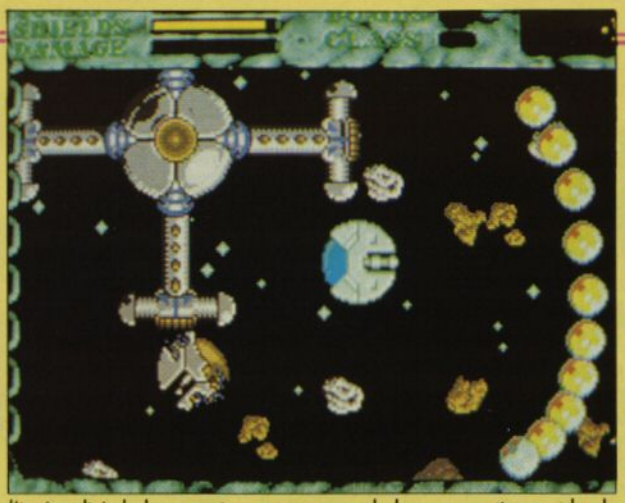
Certains aiment l'arcade spatiale tandis que d'autres lui préfèrent la stratégie machiavélique. Quelques logiciels arrivent à concilier ces deux tendances. C'est le cas de Cosmic Pirates, habile mélange des genres. De l'arcade machiavélique et de la stratégie spatiale, somme toute.

Quelque part dans le futur, l'espace et la plus complète illégalité, se cache la station Nest 51. Cette édifice géostationnaire abrite en son sein la plus formidable armée du crime que le monde ait jamais connue : Le Council. En fait, Nest 51 est une sorte de bureau de placement destiné à trouver un job lucratif aux aventuriers de tout acabit.

Lorsque le jeu démarre, vous venez de signer un engagement et vous vous apprêtez à écumer l'espace aux commandes de votre appareil. De nombreux vaisseaux transportant des marchandises de valeur - les spacetrucks - sillonnent la galaxie, et vous vous êtes dit qu'il serait rentable d'appliquer une petite "taxe" au passage. Oh ! trois fois rien... juste



▲ *Photo ST*



▲ *Photo Amiga*

l'intégralité de la cargaison et un coup de laser pour les récalcitrants ! Faute d'être très sain, le raisonnement fait preuve d'une logique implacable. Seulement, et c'est là que le bât blesse, Le Council, votre employeur, pense la même chose, à ceci près que c'est vous qui allez être taxé à chacune de vos missions, dans un rapport allant de 90 à 99%.

Néanmoins, conscient des risques courus une fois dans l'espace, Le Council accorde à ses pilotes des jetons gratuits leur permettant de s'entraîner sur les simulateurs de vol disponibles dans chaque base.

Après le chargement, nous sommes devant ce qu'il serait convenu d'appeler l'ordinateur de bord. C'est de là qu'il sera possible d'accéder aux options offertes par le logiciel en se servant des touches de fonctions. Commençons par rentrer un nom (le logiciel sauvegarde automatiquement les parties sur disque à concurrence de cinq). Pour le moment, il est possible d'utiliser l'un des trois simulateurs gratuits. Trois autres, nécessitant des espèces sonnantes et trébuchantes qui nous font pour l'instant défaut, seront accessibles un peu plus tard. Allez, je branche le joystick (pas de pilotage souris ou clavier) et zou ! Comme le premier écran le laissait supposer, un réel effort de stylisme a été fait. Ainsi, les simulateurs bénéficient d'une présentation fil de fer très sobre mais hyper-graphique : le décor est symbolisé par un quadrillage rouge et les vaisseaux sont verts. Le tout sur fond noir ne manque pas de classe. Lorsque l'énergie de l'appareil a baissé (un compteur nous en informant se trouve en haut à gauche), l'appareil explose en une myriade de points verts et rouges dessinant des étoiles qu'on dirait fractales, et l'on retourne à l'écran principal. En appuyant sur F4, on peut accéder aux données fournies par le simulateur.

Si les notes sont bonnes, on peut dès lors choisir sa première mission. Après un saut hypergalactique, l'appareil se retrouve dans l'espace, non loin de la base à attaquer. Pour s'en approcher tout à fait, il suffit de suivre un curseur en forme de croix (la borne spatiale). Ceci fait, il ne reste plus qu'à survoler le centre de la base. Le score à réaliser s'inscrit alors et les premières vagues d'Aliens déferlent de toutes parts comme en témoigne le radar situé en haut de l'écran. Le graphisme, les animations et les bruitages sont sans faille. Tout cela fait furieusement penser à *Sanxion*... en mieux ! D'autant qu'il ne s'agit que de la première partie de la mission. Une fois atteint le nombre de points requis, on accède à une carte de l'espace. C'est l'heure de la seconde partie. Le but du jeu est de déplacer le curseur qui vous symbolise (une tête de mort) sur celui symbolisant le spacetruck (un poisson !).

Chaque "première mission" réussie permet de

▲ *Photo Amiga*

se rapprocher du spacetruck, plus ou moins éloigné en fonction de la difficulté. Lorsque ce moment tant attendu arrive, il suffit de tirer sur ce pauvre poisson et de s'arrimer à lui. Suit encore une autre (!) scène d'arcade puis le retour tant attendu sur Nest 51. C'est le moment de faire les comptes : Le Council fait payer le carburant, les dégâts et fait abattre ceux dont le solde est négatif. Enfin, avec un peu de chance, vous devriez pouvoir acheter un peu de matériel pour améliorer votre vaisseau, à moins que vous ne préfériez essayer les simulateurs payants ?

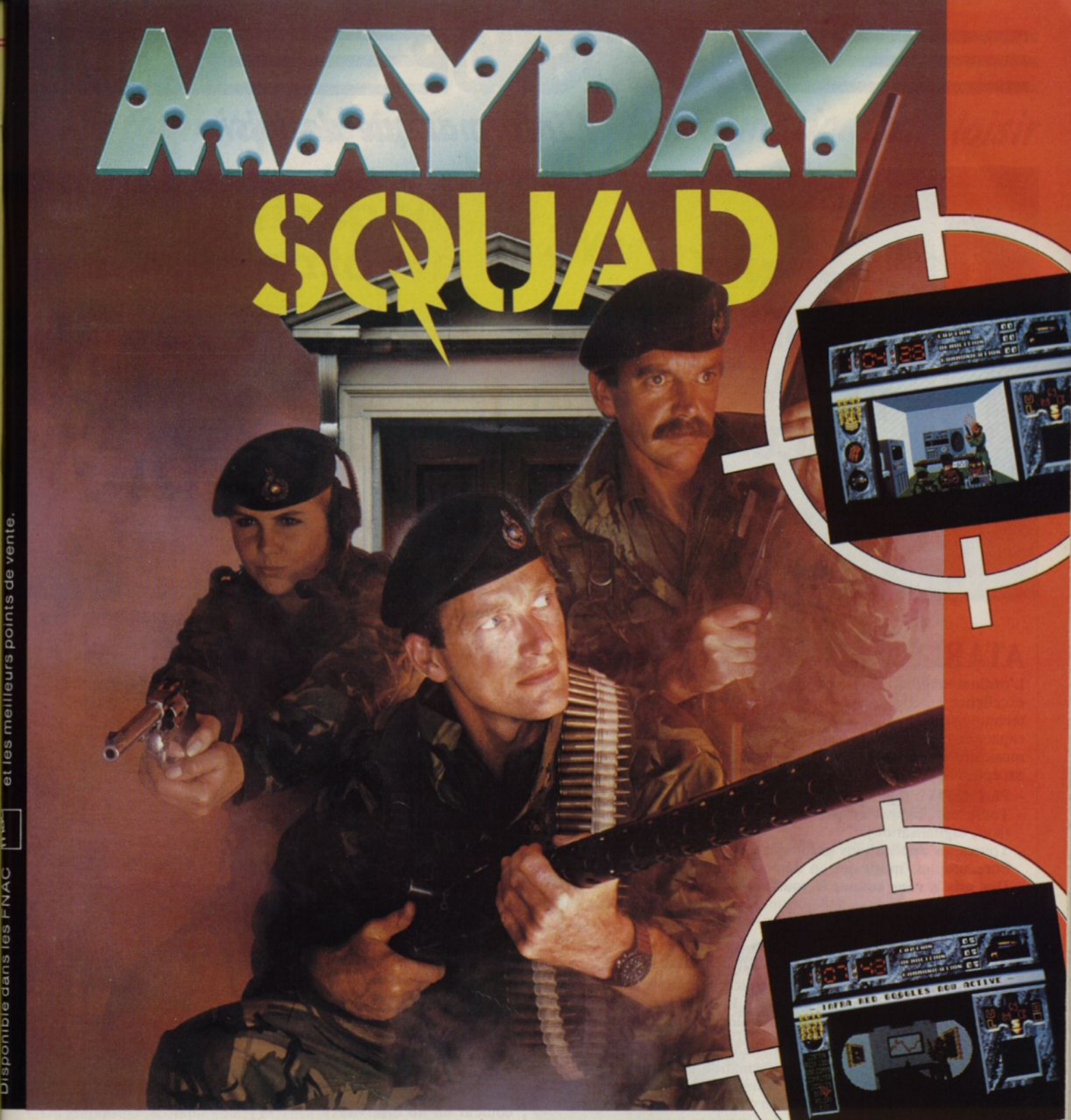
Bon, faites ce que vous voulez mais moi j'y retourne !

Il paraît qu'il existe des vaisseaux géants, sorte de baleines de l'espace pleines de richesse et je me verrais assez bien dans le rôle de Jonas ou Pinocchio...

Disquette Palace Software pour Atari ST. Existe aussi sur Amiga.

C.B.

MAYDAY SQUAD



Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

Quand les diplomates en ont assez de négocier, quand l'Armée ne peut avoir recours à ses armes nucléaires, les chefs de gouvernement du Monde Libre n'ont plus qu'une seule issue en cas de crise : faire appel aux commandos du MAYDAY SQUAD.

Ce jeu est l'histoire de l'une de leurs missions les plus périlleuses. Le joueur devient le commandant des trois hommes de la MAYDAY SQUAD qui doivent assiéger l'Ambassade, où des terroristes armés retiennent en otage la fille de l'Ambassadeur.

Chaque membre de la MAYDAY SQUAD a ses propres qualités, à vous de les prendre en considération pour réussir votre mission. MAYDAY SQUAD est une mission palpitante qui combine réflexion, action et tension !

Disponible sur ST, AMIGA, IBM PC (CGA), C 64.

TYNE SOFT

Distribué par

UBI SOFT

1, voie Félix Eboué
94021 Créteil Cedex

Téléphone
16 (1) 48 98 99 00

VIDEOSHOP

l'informatique de loisir

TOUTE UNE GAMME A DES PRIX DÉFIANT TOUTE CONCURRENCE !!!

3 magasins à votre service.

Au nord : INTELCOM (VIDEO SHOP)
47, rue de Richelieu
75001 PARIS
Tél. : (1) 42.86.03.44

Au sud : INTELCOM (VIDEO SHOP)
251, boulevard Raspail
75014 PARIS
Tél. : (1) 43.21.54.45

A l'ouest : INTELCOM (VIDEO SHOP)
7, rue de l'Église
92200 NEUILLY
Tél. : (1) 46.40.73.26

ATARI 520 STF

L'ordinateur multitâche par excellence ! Allie une technologie de pointe à des capacités graphiques, musicales et bureautiques exceptionnelles !!!

- Plus de 2000 logiciels en stock permanent !
- Toute une gamme de périphériques (son, digitalisation).
- Toutes les applications graphiques, bureautiques, musicales en démonstration !
- **Des prix à vous couper le souffle !**

ATARI GAMME MEGA LASER

ATTITUDES

La solution complète de micro-édition à un prix défiant toute concurrence ! L'outil idéal pour l'édition de circulaires, catalogues, revues, etc...

- Installation gratuite.
- Formation assurée.
- Nombreuses applications en PAO, CAO, DAO ...
- Impressions laser en libre service.

AMIGA 500

L'ordinateur au graphisme le plus extraordinaire sur le marché informatique !!!!

- Les fabuleux périphériques de cette gamme en stock !
- Démonstrations graphiques vidéo !

Livré en standard avec :
- 1 logiciel graphique "DELUXE PAINT II".
- 10 jeux.
- 1 manette.

à un prix époustouflant !

AMIGA 2000

Une offre complète destinée aux professionnels du graphisme et de la vidéo.

- Offres spéciales vidéo.
- Offres écoles, Universités.
- Service d'Impression couleur en libre service !

Tous les périphériques en stock permanent !

Imprimantes NEC, STAR, CITIZEN, EPSON
à des prix impressionnants !!!!!

INTELCOM

l'informatique professionnelle

SHOP VIDEOSHOP

l'informatique de loisir *l'informatique de loisir*

Pour tout achat
d'une unité centrale
10 %
de remise pendant
1 an
sur tous les logiciels,
périphériques, accessoires

- **Une garantie de service !**
SAV Express en 24 heures.
Formation sur toute la gamme.
(350 F la formation).

- **Une grande facilité d'achat.**
Règlement en 4 fois sans frais.
Crédit à 90-120 jours
Règlement différé.

- **Un service correspondance Express.**
Demandez notre catalogue.

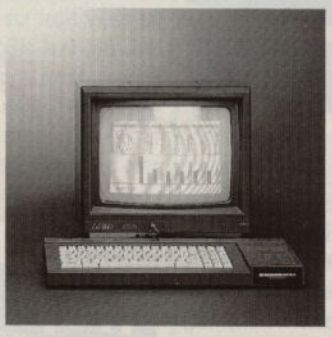
- **Une garantie totale de 2 ans *.**

* Sauf accessoires 3 mois

2 ANS GARANTIE PIÈCES ET MAIN-D'ŒUVRE *

disquettes 3" 1/2 DF DD l'unité 7,50 F !!!

AMSTRAD 6128



L'ordinateur le plus répandu sur le marché avec une incroyable bibliothèque de programmes (jeux, utilitaires, éducatifs ...)

Livré en standard avec 50 jeux + 1 manette à un prix incroyable !!!

Toute une bibliothèque de programmes, périphériques pour cette gamme.

AMSTRAD PC 1512

Un compatible PC qui a déjà fait ses preuves.

Livré avec MS DOS, GEM, BASIC, Intégrale PC, 10 jeux + 1 manette.
à un prix fabuleux !!!

Nombreuses promotions avec imprimante.

AMSTRAD PC 1640

Un graphisme incomparable, l'extension mémoire en plus, le tout proposé avec une imprimante de qualité, en font une offre de haut niveau à un prix ...
INTELCOM !!!

APPELEZ-NOUS AU (1) 42 86 03 44

Demande de catalogues à retourner à :

VIDEO SHOP Département VPC
BP 105 - 75749 PARIS CEDEX 15
Tél. : (1) 45.38.98.88

Je désire recevoir gratuitement et sans engagement de ma part :

☐ Votre fabuleux catalogue loisirs.

☐ Votre catalogue professionnel.

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

_____

_____

Code postal _____

Ville _____

Téléphone _____

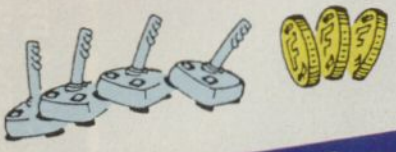
Je possède un ordinateur (marque) _____

(joindre 3 timbres à 2,20 F)

ELCOM

nformatique professionnelle

SUPER HANG-ON



Waowww !

Dès le chargement, un bruit de moteur déchire les hauts-parleurs du moniteur tandis que s'inscrivent à l'écran les mots Hang-On. Le temps de se remettre de la surprise et un "Super" accompagné d'un vrombrissement encore plus délirant parachève la scène. Ensuite, l'ambiance retombe un peu tant le dessin de présentation est hideux mais qu'importe, le jeu est bientôt chargé. Le temps de choisir un pilotage au clavier ou à la souris (dont il est possible de configurer la sensibilité) et en route.

Parmi les quatre niveaux de difficulté proposés, commençons par le plus simple. Musique, pas musique ? C'est comme on veut. De toute façon, autant écouter les quatres morceaux, il sera toujours temps de se rendre compte que le son des instruments laisse à désirer (seul défaut du logiciel). Bien, je ne vous ferai pas languir plus avant.

Les sept concurrents sont prêts... ça y est, le départ est donné. Waow ! sans conteste, c'est le logiciel de course le plus rapide du moment ; un ou deux virages plus tard, nous atteignons un confortable 280 Km/h. Certains pourraient s'en contenter mais pas nous. Pas de problème, il suffit d'enclencher le turbo et en avant ! Ce qui était déjà rapide devient proprement hallucinant : nous voici à 380 Km/h. Il est presque dommage d'aller aussi vite, les décors étant vraiment sympas et le double scrolling de fond parfait.

Ah, le décor de début fait maintenant place à un nouveau fond. En fait, avec les quatres niveaux de difficulté permettant de disputer les courses dans différentes parties du monde, le logiciel comprend plus de 40 "scènes" différentes. Waow, que dire d'autre !

Disquette Electric Dreams pour Amiga. Egalement disponible sur Atari ST, Sega, Amstrad CPC, C64.

C.B.

TITAN

Le coup de génie

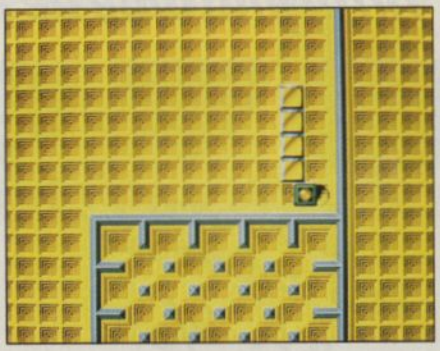
Après l'inoubliable Crazy Cars II, Titus nous mijote un petit casse-briques. Pas très original me direz-vous !

On a déjà vu des casse-briques en représentation horizontale ou verticale. Titan, lui, regroupe les deux. Je m'explique : vous disposez des briques dans tous les sens, aussi bien en haut de l'écran qu'en bas, vous donnez à la raquette, qui n'en n'est pas une (voir photo), un scrolling multidirectionnel et vous voilà en possession de la dernière merveille en matière de casse-briques.

Au premier abord on peut être surpris par cette représentation, mais on s'y habitue très vite. Surtout grâce au premier tableau qui est d'une facilité incroyable, ce qui permet de se faire la main. Pour vous aider, vous disposez de huit vies pour parcourir le plus grand nombre de tableaux possible. De temps en temps, selon les tableaux, des cases en forme de têtes de mort se déplacent sur l'écran. Imaginez les acrobaties pour les éviter, pas seulement pour la raquette, mais aussi pour la balle qui, au premier contact avec une de ces cases, vous envoie droit au paradis sans passer par la case départ et sans toucher aux coco-girls que cachent le rédacteur en chef dans ses placards...

Bref, c'est une vie en moins.

Un logiciel clean et bien ficelé, aussi bien graphiquement que musicalement. Il aurait mérité



d'avoir un quatrième joystick ou de figurer dans les Tops du mois si les couleurs avaient été plus travaillées, mais bon..

Une seule remarque pour conclure, les logiciels français, et ceux de Titus en particulier, montent de plus en plus au Top 50 des meilleurs softs. Alors un grand cocorico pour les petits français...

Disquette Titus pour Amiga, existe sur CPC.

Le Casseur

DEF CON 5

Trop de complications...

Def Con 5 (comprenez : Defense Condition) se veut un jeu de simulation stratégique concernant la défense militaire américaine. Bien sûr, il s'agit de guerre (ça va de soi...). Problème, après plusieurs heures d'acharnement nous sommes dans l'obligation de vous dire que ça n'a rien d'un jeu (c'est tout sauf divertissant). Il faut presque taper tout le manuel dans l'ordre et dans le désordre (en anglais, bien sûr) avant de voir un semblant d'animation triste à mourir. Bien que la jaquette annonce un "superbe mélange de stratégie et d'arcade-action..." (en ricain dans le texte), c'est encore plus statique qu'un wargame ! Bref, Def Con 5 est un soft hyper ch... à réserver aux masochistes adeptes de tortures intellectuelles. D'ailleurs, s':ls le cherchent il va leur falloir fouiller tout au fond de la poubelle de Micro News, car c'est bien là sa place.

Disquette Cosmi pour C64.

Laurence

MOTOR MASSACRE

D'où le nom

Terriens mes frères, la terre a encore morflé, c'est le chaos, la jungle, et tout et tout, il va falloir remettre de l'ordre là-dedans. Heureusement, il nous reste nos fidèles véhicules et plus personne pour nous empêcher de leur adjoindre quelques objets de première nécessité du style canons et blindages. Le but : chercher des rations de bouffe pour s'acheter ces joujoux, améliorer l'engin pour les combats, et faire le ménage quand les mutants apparaissent ou si des chauffards encombrent la route.

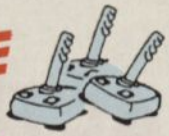
Notre terrain de jeu s'étend sur trois villes où sont situés quelques entrepôts fort mal fréquentés, des stations d'essence arnaqueuses et une arène. Cette dernière, unique dans chaque ville, est un point de passage obligé pour gagner la ville suivante, (à condition d'éclater les autres concurrents avec le plus de conviction possible).

Le jeu est à mi-chemin de l'arcade et de l'aventure, il faut faire des plans des villes pour ne pas tomber en rade, ce qui arrive trop facilement. Le graphisme est passable pour un 8 bits, et l'animation reste approximative. Pour finir, les chargements sont longs et la sauvegarde de la partie est très mal gérée. Pas de quoi s'extasier, si l'idée était alléchante, la réalisation l'a cassée, dommage.

Disquette Gremlin pour Amiga, Atari ST, Amstrad CPC et C64.

E.L.

DECISIVE BATTLE... Vol. 2



Du pur Wargame

Une doc hyper complète de 45 pages (en anglais), cela ne peut servir qu'à un wargame... mais il n'est pas inutile de la consulter lorsqu'il s'agit d'un jeu comme **American Civil War** (en réalité le titre est plus long mais trois mots suffisent ...).

En effet, ce soft est un pur wargame, ce qui signifie en clair qu'il faut plusieurs heures avant de s'y sentir chez soi. A ne pas recommander aux débutants, cette reconstitution de la Guerre de Sécession est remarquablement riche. Pour y parvenir, il va falloir suivre un enchaînement de menus assez clairs, grâce aux cartes de menus livrées avec le jeu. De nombreuses combinaisons sont donc offertes afin de revivre les cinq principales batailles de cette guerre qui opposait les confédérés du Sud aux états du Nord entre 1861 et 1865. En plus du traditionnel wargame, la construction de différents champs de bataille est possible grâce aux options warpaint et warplan. Bien sûr, ce jeu est fidèle à l'histoire, aussi ce seront des troupes de fantassins et de cavaliers que vous aurez à diriger, donc pas d'armement sophistiqué.

Ainsi, c'est de stratégie qu'il faudra user. Fidèle aux wargames de table, ce jeu reprend les graphismes assez élémentaires auxquels les warga'maniaques sont habitués.

Accordons lui, sans hésiter, trois joysticks pour son grand choix de scénarios, de constructions, ainsi que pour ses cartes et menus cartonnés. En outre, sa notice est très complète (pour qui lit l'anglais facilement ...) et sera une précieuse aide pour le joueur. American Civil War est donc un wargame de bon niveau, à ne pas mettre entre les mains d'un non-initié.

Disquette SSG pour C64. Existe aussi sur Apple II.

Laurence

DYNAMITE BOWL

A en perdre la boule

Les simulations de bowling ne courent pas les rues sur MSX. Il est en effet assez ardu de rendre d'une manière optimale les finesses de ce sport remarquable. Voici un soft sur MSX2 qui s'apparente assez au déjà ancien Tenth Frame. En effet, les possibilités offertes sont sensiblement les mêmes pour la manipulation de la boule proprement dite. Dynamite Bowl profite d'une plus grande richesse : par exemple, par les différents portraits des personnages ou par le choix de la piste de bowling. Dans la simulation même, Dynamite Bowl dispose d'une présentation plus claire par rapport à son illustre prédécesseur ; mais regrettons hélas les quelques défauts communs : les effets pouvant être imprimés à la boule sont exagérément simplifiés, de même qu'il est impossible de se battre en duel avec l'ordinateur. De plus, le son est loin d'être réaliste, car non digitalisé. Heureusement, le jeu à plusieurs est passionnant, car la concurrence entre les joueurs est très vive, et c'est là l'intérêt principal de ce soft. Le graphisme est clair, précis et assez joli, le son est simple et l'animation correcte. Techniquement, ce soft ne restera pas dans les annales. Il n'a pas une grande ambition et n'a pas de grandes qualités non plus. Ce n'est qu'un petit soft qui ne justifie pas le support si onéreux qu'il utilise, mais il peut faire passer de bons moments.

Cartouche mégarom Toshiba pour MSX2.

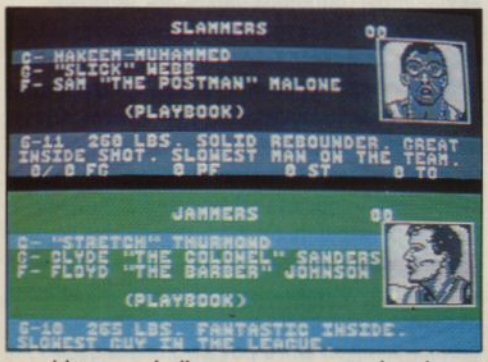
L.M.

I ♥ SKWEEK

FAST BREAK

Panier !

Pour une telle simulation, il importe que certaines notions soient respectées, à savoir les proportions du terrain, la hauteur du panier, le nombre de joueurs et enfin la fidélité au règlement en vigueur. Au premier abord, Fast Break répond à tous ces critères, ce qui peut faire de lui un jeu assez correct. Toutefois, après y avoir joué un peu, vous vous apercevrez que certains joueurs sont réellement des surhommes... Essayez, par exemple, de les faire sauter tout en dirigeant le joystick vers la gauche : voilà que votre homme traverse la moitié du terrain d'un seul bond et pieds joints ! Mis à part ce petit problème, un ballon presque aussi rebondissant qu'un boulet de canon et des chaussures qui couinent, il faut admettre que c'est un soft plutôt bien réalisé. En effet, outre le jeu qui défile à l'écran, vous pourrez suivre la partie en lisant les commentaires écrits en bas (truc passe à machin qui dribble, etc). L'arbitrage est juste et il y a un gimmick intéressant : le marquage des joueurs (lorsque l'on joue contre l'ordinateur). Côté technique, un bon soft donc, avec un grand choix d'options (jeu offensif, défensif, combinaison pré-établie ou à créer). Côté graphique, c'est correct, exception faite de la surbrillance de certains joueurs, qui donne un petit air d'homme invisible... A noter la participation de Nike (la marque de chaussures) qui apparaît en seconde page titre, sans doute une forme de sponsor. Alors, choisissez vos joueurs, votre durée de jeu et que le meilleur gagne !...



Disquette Accolade pour C64. Prévu sur PC et compatibles.

Laurence

ACTION ST

Encore une compil-action

Commençons la revue par **3 D Galax** qu'a sacrément pris un coup de vieux même si les animations en faces pleines sont souples et bien faites. Il s'agit toujours et encore de casser des vagues d'aliens, sans vraiment de scénario (voir *Foft, Elite...*). Sauver la Terre ? Encore ! Non, vraiment, merci, j'ai déjà donné hier matin. Dans le genre tatanneur, je préfère nettement **Northstar**, un bon petit tac-poum au graphisme léché et coquet avec une animation coulée et un scrolling horizontal sans faille. Sauter, tirer dans le tas, ramasser des armes et des bonus, tout en surveillant attentivement son oxygène, ça c'est une vie ! **Deflektor**, le troisième des cinq titres du paquet, n'a pas eu la carrière qu'il méritait. En actionnant des miroirs pivotants, on doit guider un faisceau laser de sa source jusqu'à un récepteur et éviter ou éliminer des obstacles. Mélange de stratégie et d'adresse, c'est un très bon programme varié et amusant. Pourtant, le meilleur du lot, à mon avis, c'est **Trail Blazer**. Il s'agit de conduire une baballe de foot à toute bourre sur un chemin truffé de trous noirs et de cases de toutes les couleurs avec de multiples options : entraînement, compète, solo-duo, Trail s'avère une mission prenante et stressante. Nuits blanches assurées. Quant à **Masters of the Universe**, un arcade-aventure aussi poussif que barbant, il occupe à lui seul deux disquettes et fait songer que fournir des supports magnétiques gratoches dans les compiles est un nouveau genre d'opération promotionnelle !

Disquettes Gremlin pour Atari ST

Action Man

BANK PANIC

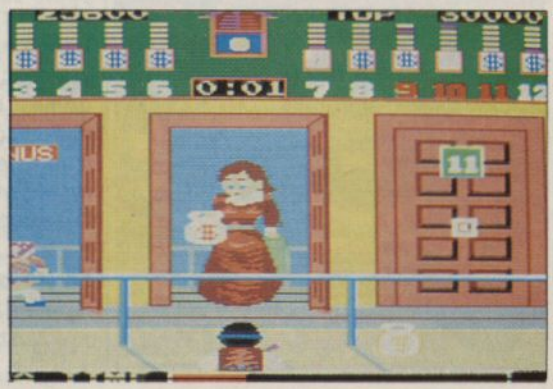
Et pour quelques connards de plus...

Que les adeptes du MSX et du six-coups se rassurent, Sega ne les a pas oubliés en adaptant ce jeu célèbre sur nos machines chéries. Par rat-porc à la version de la console Sega, la similitude du plaisir procuré est totale. Le héros doit toujours défendre la banque, exterminer les bandits, dégommer des chapeaux ou désamorcer des bombes. En plus du rythme de jeu très soutenu, le graphisme est plutôt réussi, de même que la musique guillerette qui accompagne les exploits du héros.

De plus, l'intérêt du jeu est décuplé par l'apparition de bonus spéciaux à la suite de tirs particulièrement précis. Mais la plus grande qualité de ce jeu est son immense pouvoir stressant : que ceux qui n'ont jamais abattu un client à la place d'un bandit tirent les premières cartouches ! Comment en effet ne pas s'évanouir sur sa chaise quand les portes de la banque déversent un flot de bandits agressifs, que d'autres bandits placent quelques bombes amicales, que les clients apeurés n'osent plus parler de la pluie et de l'argent, s'attendant à se faire trouer la panse d'un instant à l'autre, sans parler du temps qui s'égrène à la vitesse d'un chien dévorant son os ? Il ne vous reste plus qu'à vous entraîner sec à Bank Panic, un jeu passionnant jusqu'à la moëlle.

Cartouche Sega pour MSX1/2.

L.M.



N O U V E A U

Micro NEWS L'ABONNEMENT D'ENFER !

■ **Vous économisez 2 numéros en vous abonnant !**
1 an 185 F (11 numéros dont 1 numéro spécial été)

■ **Chaque mois SEGA offre deux Super System SEGA à deux nouveaux abonnés tirés au sort !**

CONSOLES DE JEUX
SEGA®
MASTER SYSTEM

☐ Je **m'abonne** à **MICRO NEWS** pour
11 numéros et joins un chèque de **185 francs**

A retourner à **MICRO NEWS** - 67, avenue du Maréchal Joffre - 92000 Nanterre

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

.....

Ville ..... Code postal .....

POUR L'ÉTRANGER ET LES D.O.M. T.O.M.
11 numéros 295 francs
UNIQUEMENT PAR MANDAT

REEL FISHING

A la pêche aux moules

Vous avez le pied marin ? Parce que moi pas du tout, alors imaginez un peu dans quelles conditions s'est passé le test de ce soft. Cela ne m'a quand même pas empêché d'apprécier à sa juste valeur un soft qui sort de l'ordinaire des enquêtes, des voleurs à attraper ainsi que des massacres bêtes et méchants digne d'un film de ROMERO (pour les non-cinéphiles voir "ZOMBIE 3"). Depuis le temps que l'on attend des jeux originaux, le premier qui me parle de casse-briques je le jette aux lions.

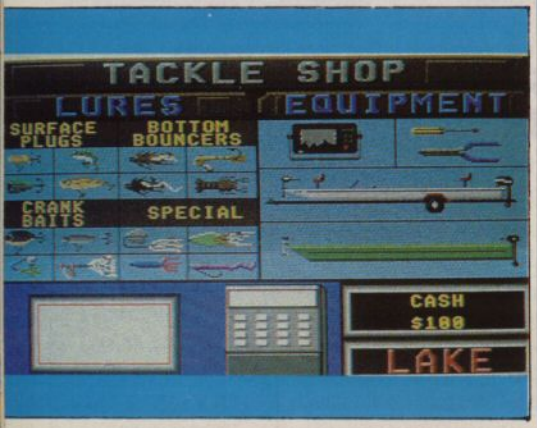
Bref, cette simulation est digne d'un FS 3 qui aurait bu la tasse pour se transformer en simulation de pêche. Les programmeurs n'ont rien oublié ; de la carte des lacs en passant par les flashs météo et les conseils de l'expert, tout est clair et bien construit. Ils ont même poussé le vice à vous obliger à gérer votre argent pour pouvoir acheter des hameçons et une nouvelle barque qui vous reviennent d'ailleurs assez chers. Là on peut dire qu'ils n'y ont pas été de main morte pour copier la réalité.

La simulation se déroule en trois phases. Premièrement vous devez vous équiper avec le bon matériel en fonction du temps et du lac où vous allez pêcher. Ensuite c'est le choix du lieu où vous jetterez l'ancre pour attendre patiemment qu'un banc de poissons approche. La dernière étape consiste à avoir assez de doigté pour donner du mou ou mouliner avec ferveur au bon moment pour remonter votre prise.

Même si les graphismes ne cassent pas des briques (bon d'accord c'est moi qui vais au lions...) ont peut dire que cette simulation est bien réussie et mérite de figurer dans le top des jeux originaux.

Disquette Interstel Corp. pour Amiga

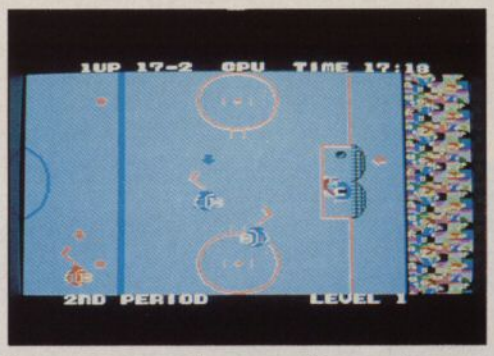
Fishman



ICE HOCKEY

Trois joueurs et un palet

Les simulations de hockey sont curieusement assez rares ; ce soft, tournant sur nos bons vieux MSX, tente de relever le défi. Dans ce jeu, où vous pouvez affronter l'ordinateur ou un adversaire humain, vous dirigez trois joueurs sur une patinoire vue de dessus. A l'instar du Soccer de Konami et de bien d'autres jeux de sports, l'ordinateur signale par une petite flèche le joueur que vous dirigez ainsi que la direction de votre tir sur le but adverse. Les problèmes de manipulation des joueurs sont éludés ici d'une manière simple : c'est le joueur le plus proche du palet que vous dirigez. Ceci peut paraître bien peu ergonomique, mais c'est normal car l'intérêt du jeu est ailleurs. En effet, si les règles de ce sport sont simplifiées au détriment du réalisme (pas de hors-jeux, de pénalités, etc.), le jeu se rattrape sans problème par son humour ; les détails piquants ne manquent pas, et l'animation, ayant pour but de simuler les évolutions des joueurs sur la glace, est non seulement hilarante, mais aussi déconcertante, au début tout au moins ; car peu à peu, au fil des parties, on parvient à dompter ce soft et on commence à apprécier la richesse un peu cachée de cet excellent jeu. Les parties sont fluides (si j'ose m'exprimer ainsi), les possibilités en cours de jeu réelles, et c'est quand on se rend compte de tout ceci que l'on constate que Ice Hockey est plein de finesse.



La programmation des sports d'équipe n'est pas une tâche facile ; Sega, avec Ice Hockey, y est parvenu avec un but de distraction et non de simulation. Doté en plus d'un graphisme correct et d'une bande son agréable, ce programme est remarquable.

Cartouche Sega pour MSX1/2.

L.M.

NERVANA

Ultima... tum !

Fans d'*Ultima*, voilà qui risque de ne pas vous dépayser. Le moins que l'on puisse dire, c'est que ce soft piétine allègrement les plates bandes de la série déjà ancienne. Le problème, c'est que dans un cas pareil, la moindre des choses est d'innover, ou d'apporter des améliorations à ce qui sert de modèle. Ici rien n'est simple, combats, stockage des objets, et utilisation restent crispants et peu ergonomiques. Les graphismes sont très pauvres, et pour les 16 bits carrément insuffisant. Il existe aussi de sérieuses incohérences, comme la faim gérée par l'ordinateur qui nourrit le personnage d'autorité, et le sommeil auquel il faut pourvoir soi-même. Le déroulement des combats est confus, et l'initiative est rarement à votre avantage. Le seul plus proposé, consiste en la présence de deux scénarii sur la même disquette ; il vaut mieux un trés bon scénario que deux moyens, donc méfiance.

En réalité, je ne suis pas sûr que la comparaison avec *Ultima* soit réaliste : c'est beaucoup moins bien !

Disquette Aces Hight pour Atari ST.

E.L

THE DUEL TEST DRIVE II

La Ferrari F 40 et la Porsche 959.

Les voitures les plus rares qui soient. En voir une, c'est déjà quasi impossible... Alors en conduire une, n'en parlons pas !

Avec THE DUEL : TEST DRIVE II, saisissez la chance qui vous est offerte de conduire les voitures les plus performantes et les plus dangereuses.

TEST DRIVE II vous offre des courses à 350 à l'heure à travers forêts, déserts et montagnes.

De vraies routes bien glissantes et parsemées de gravillons, un jeu où la compétition est des plus dures !

Attention aussi à la police qui est à vos trousses !

Possibilité de changer de voiture et scenery disks disponibles.

ACCOLADE™
The best in entertainment software.™

Distribué par

UBI Soft

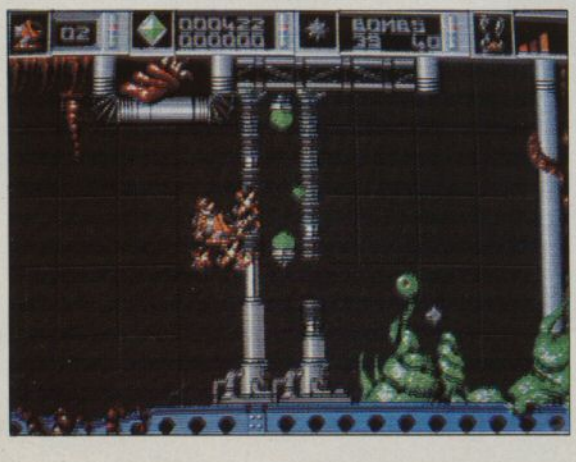
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 16 (1) 48 98 99 00

Disponible sur PC, C 64, Apple, Amiga
Disponible dans les FNAC fnac et les meilleurs points de vente.

CYBERNOID 2

Coucou Cecco !

Autrement dit, revoilà Cecco Raffaele, le programmateur vedette et génial de Hewson. Souvenez-vous du précédent *Cybernoid* ou d'*Exolon*. Couleurs et contrastes éblouissants, animation coulée et sans défaut, musique agréable (qu'on peut toujours stopper si on le désire), parcours variés, gros sprites, originalité, ce Cecco épuise mon dictionnaire d'adjectifs dithyrambiques tant il peaufine ses réalisations. Le thème de Cybernoïd 2 est proche de celui du premier : les pirates ont encore confondu les entrepôts de la Fédération avec un réfrigérateur public. Vu l'excellent boulot que vous avez fourni la dernière fois, on vous confie à nouveau la mission de récupérer les marchandises volées. Vous aurez à votre disposition quatre vaisseaux avec un arsenal impressionnant d'armes variées à employer suivant les carctéristiques des vilains qui vous assaillent. Six armes possibles sont sélectionnées au clavier : bombes simples, à retardement, à tête chercheuse, rebondissantes, spéciales, traceuses, plus un bouclier défensif. De plus que plus, il y a tout ce qu'on peut récupérer en détruisant l'ennemi qui, ma foi, se présente dans tous les sens avec moults gerbes d'étincelles. C'est incontestablement de la bonne arcade matinée d'une solide couche de stratégie et d'apprentissage. J'achète ?



Oui, tu peux, c'est du tout bon !

Cassette et disquette Hewson pour CPC. Existe également sur Atari ST et Commodore 64.

Sweet Orgy Brown

ITALY SOCCER

Spaghetti foot

Mamma mia, que buena cette simulation sportive ! Moi qui rêvais de faire de l'exercice sans trop me fatiguer, je suis gâté. Une simulation de football qui permet de jouer avec huit équipes différentes qui s'affrontent selon les règles d'un tournoi, je n'en crois pas mes yeux. Vous pouvez choisir selon vingt-cinq équipes pré-définies. Vous pouvez éditer le maillot et le short de chaque équipe séparément parmi une palette d'une vingtaine de combinaisons, que dit-je, une trentaine Cela devient un vrai délire. Vous pouvez choisir parmi trois niveaux de difficultés si vous jouez contre l'ordinateur. Vous avez aussi la possibilité de régler le temps du jeu. Moi je craque, je suffoque, je m'évanouis...

Bon, restons calme, graphiquement on ne peut pas dire que les images soient dignes d'un amiga. Les bruitages ,eux, sont vraiment réduits au strict minimum. Alors pourquoi tant d'enthousiasme pour ce jeu, alors que Soccer est beaucoup mieux graphiquement et musicalement ? Tout simplement parce que de beaux graphismes et une belle musique n'ont jamais fait une bonne simulation, même s'ils y contribuent. On se calme dans les rang ! Je m'explique : Italy Soccer regroupe un tas de possibilités périphériques au jeu que n'a pas Soccer (cf. plus haut). Il possède aussi un grand nombre de mouvements au niveau du jeu tel que retourné, tacle glissé, tête piquée... Bref la crème est bonne mais la présentation l'est beaucoup moins. On peut regretter qu'il n'y ait pas de remise de coupe pour le gagnant.

Un dernier petit mot pour remercier Gérard de sa démo des possibilités de jeu et de la piquette qu'il nous a tous mis...

Disquette Simulmondo pour Amiga.

El Soccer

4 TH & INCHES

Football américain

Sans faire de jeu de mots, entre ce jeu et moi ça n'a pas été l'accolade quand on s'est rencontrés.

Tout d'abord graphiquement on est un peu déçu. Les sprites sont petits et pas assez travaillés à mon goût. De plus les bruitages sont vaiment à la limite du supportable.

Même si la notice est en français, elle ne sera d'aucune utilité aux non initiés de ce sport qui seront un peu perdus. De l'autre côté de l'Atlantique l'absence d'une mini-explication sur les bases du football américain se comprend aisément, mais en Europe, où ce sport est très peu connu dans ses principes de base, cela fait un peu négligé.

De même ce jeu fait pâle figure vis-à-vis de TV Sports Football de Cinemaware. Et, plus grave, il n'y a même pas de pom-pom-girls , c'est vraiment une honte...

Disquette Accolade pour Amiga, existe aussi pour IBM PC et C64.

John FOOT

EMMANUELLE

Emmanuelle... éducatif !

D'habitude ce titre fait fuir ! Là, pourtant, je vous sens tout fièvreux avec des petits rires débiles. Bon, peut-être que vous tenez vraiment à vous retrouver dans le même avion qu'Emmanuelle ? Mais avant, il faudra fréquenter tous les mauvais lieux du Brésil, en commençant par Rio et son fameux Pain de Sucre, une montagne à l'aspect assez... enfin un peu... en tout cas trop ! Même pour Elle... Avant de tenter quoi que ce soit avec cette impératrice de la volupté, je vous conseille d'essayer vos armes auprès des nénettes qui viennent au bar de l'hôtel. Vous choisirez une phrase d'introduction parmi trois proposées et, suivant le caractère de la dame, vous irez vérifier si le contenu correspond à ce qui est proposé sous emballage ! Trois petites statuettes érotiques feront monter votre potentiel de charme. Une se trouve à l'Opéra, l'autre près des chutes et la dernière vous sera confiée au casino. N'abusez pas des parties de jambes en l'air, c'est un conseil d'ami, surtout avec celle qui fait Bahia-Rio à bord de son voilier privé, car vous allez vous retrouver é-pui-sé sans l'ombre d'une chance de relever, euh... le défi face à la Divine ! Si vous traînez dans les étages, vous aurez peut-être l'occasion d'admirer la mignonne Manu en guêpière blanche, dans une belle séquence de strip. Vous trouverez aussi des séquences de combat (où vous pouvez baisser le calfouète de votre adversaire !), des séquences de roulette où pourrez essayer de vous renflouer, et surtout des séquences-dialogues où l'intérêt est de percer à jour la psychologie du petit lot qui vous fait face. Ni vulgaire, ni graveleux, bien dessiné, très évocateur avec ses petites séquences de deux-seins animés, c'est un soft distrayant et titillant qui est un aussi un vrai jeu d'aventure. Après cela, comment ne pas aimer les travaux (em)manuels ?

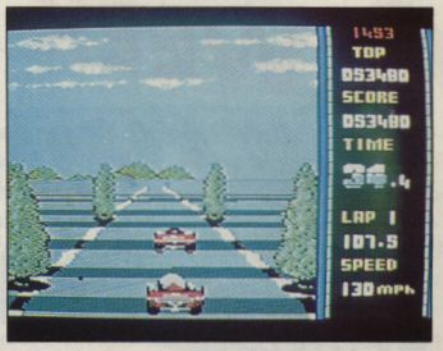
Disquettes Coktel pour Atari ST, Amiga, Amstrad CPC et PC/ Compatibles.

Le grand Poucet.

WEC LE MANS

Les quatre tours du Mans

Avez-vous déjà eu la chance de participer aux Vingt-quatre heures du Mans ? Moi non plus, et pourtant j'ai déjà participé à une course sur ce circuit historique. Ma voiture consistait en un petit bolide qui, s'il n'allait pas en avant, tournait sur place et me secouait méchamment quand l'envie de brouter l'herbe des bas-côtés me prenait. Peut-être connaissez-vous au moins cette machine, il



s'agit du jeu d'arcade *Wec Le Mans*. Les Amstradiens vont bientôt pouvoir goûter aux joies de ce jeu. Les autres versions suivront et si elles sont aussi bien réalisées que celle-là, cela promet. Il n'y manque qu'une chose, la couleur, le mode 1 de cette machine ne permettant que quatre couleurs. Mais l'animation et la finesse du graphisme font vite oublier cette petite gêne.

Il ne s'agit pas plus d'une course que dans *Super Hang on*. Comme dans ce dernier, l'important est de franchir des porticles qui vous font gagner du temps supplémentaire et atteindre ainsi le porticle suivant. Il y a trois porticles par tour et le but est d'arriver à couvrir quatre tours.

Cela devient de plus en plus difficile, car si les autres concurrents ne sont pas vraiment en compétition avec vous, ils constituent quand même des obstacles parfois très encombrants. il arrive qu'ils vous coupent la route et vous entraînent dans une cabriole qui, si elle n'est pas mortelle, vous fera perdre un temps précieux. Une très bonne adaptation du jeu d'arcade, ce qui n'est malheureusement pas assez souvent le cas. La version C64 est sensiblement identique, la couleur en plus. Les versions 16 bits (ST et Amiga) s'annoncent excellentes, mais très en retard...

Disquette Ocean pour CPC, existe aussi pour C64 et MSX1. Adaptation prévue pour ST et Amiga.

SKWEEK FOR PRESIDENT

SKWEEK

Quick !

Si vous pensez qu'un jeu n'a pas besoin d'être très compliqué pour intéresser un maximum de joueurs, si vous êtes persuadés que le "Game Play" (plaisir de jouer) ne se mesure pas à l'épaisseur de la notice d'utilisation, alors **Skweek** est fait pour vous.

Quoi de plus réjouissant que ce petit personnage rondouillard ! Skweek, c'est son nom, doit repeindre des dalles bleues en rose. Pour cela, il suffit de le faire passer dessus en le dirigeant à l'aide du joystick.

Comme on le voit, rien que de très simple et pourtant, l'ensemble du jeu est superbe : les graphismes des personnages sont parfaits et le jeu beaucoup plus prenant qu'il n'y paraît à première vue, d'autant que trois musiques au choix (simplettes mais rigolotes) rajoutent à la frénésie de l'action. C'est un peu comme *Pac Man* : lorsqu'on explique le but du jeu à quelqu'un, il se tape l'index sur la tempe en regardant son interlocuteur comme le dernier des demeurés. Mettez-le devant une console et il devient bientôt impossible de l'en décoller. Eh bien, c'est pareil avec Skweek, d'autant que de nombreux ingrédients viennent pimenter la sauce.

Les monstres auxquels il faut échapper sont tous plus marrants les uns que les autres (on peut aussi les détruire en leur tirant dessus) et le logiciel comporte tout de même une centaine de tableaux. Ajoutez à cela des dalles piégées qui font glisser Skweek comme s'il marchait sur de la glace et diverses gâteries (dont des baskets pour marcher sur la glace et d'autres qui permettent d'aller plus vite) et

vous aurez une idée de ce qui vous attend.

Ah oui, j'allais oublier les fameux nounours. Chacun de ces aimables plantigrades colorés fait office "d'option surprise". Ça va du tir rapide à l'inversion des commandes. Bref, ces nounours ont beau ressembler aux nounours en guimauve que l'on trouve dans les boulangeries : méfiance...

Un logiciel complètement Skweek !

Disquette Loriciels pour Atari ST. Existe aussi sur Amiga, Amstrad CPC et PC/compatibles.

C.B.

INTERNATIONAL KARATE+

Banzaï...

Pour une adaptation c'est vraiment superbe. L'écran de présentation est des plus réussis. Vous êtes accueilli par un titre hypnotique très agréable à voir. Lors des séances de combat, il y a trois karatékas à l'écran. Cela implique que l'ordinateur est présent, même lorsque vous jouez à deux. Vous possédez 17 possibilités de mouvements très bien gérées pour mettre "out" vos concurrents.

La musique, réalisée avec Sound FX, est superbe. Les bruitages dignes d'un film de Bruce Lee, donnent à ce jeu une ambiance des plus clean. Côté graphisme, là non plus rien à redire, c'est beau. L'animation est une vraie réussite, à tel point que l'image de fond est animée. En effet, de temps en temps apparaissent araignée, poisson, périscope et autre loufoqueries... Ce jeu donne un coup de vieux à ceux du même genre sur Amiga. A posséder absolument ; même Samouraï Micro a craqué, alors...

Disquette System 3 pour Amiga.

Lee Hang

MINI GOLF

Mini jeu

Après le replâtrage des casse-briques, la coupe du meilleur logiciel de foot ou la course à la plus belle - faute d'être rapide - simulation de conduite, la fureur des golfs envahit nos écrans sans défense. Ce soft vous accueille par une belle image et une musique vraiment somptueuse. S'offre à vous alors plusieurs possibilités : soit commencer le parcours qui vous conduira successivement à dix-huit greens qu'il faudra passer en un minimum de coups, soit s'entraîner sur l'un des greens pour vous perfectionner (on peut jouer à plusieurs ou tout seul). Vous pouvez donc étonner vos amis en faisant le "put" du siècle, ce qui ne les empêchera pas d'admirer l'animation rapide et très fluide. Les graphismes sont corrects mais vraiment pas éloquants au vu des énormes possibilités de l'Amiga dans ce domaine. Je n'ai rien contre le golf mais ce n'est pas parce que l'on appelle son soft "Mini Golf" que les graphismes et les bruitages doivent être à la portée de n'importe quel 8 bits. En un mot Mini golf, Mini jeu mais il fait vraiment le minimum pour nous séduire.

Disquette Starbyte pour Amiga. Existe sur ST.

J.N.

TOP SECRET

Ce mois-ci, c'est Cobra Soft qui s'associe à Micro News pour offrir des jeux à tous les gagnants !

Toujours plus ! Vous voulez toujours plus de Top Secrets ! J'espère que les solutions de ce mois-ci vous satisferont, mais n'oubliez pas que vous êtes les principaux créateurs de la rubrique : n'hésitez pas à nous envoyer vos astuces. J'en profite pour vous préciser que je ne suis intéressé que par les bidouilles inédites sur des jeux récents. Eh oui, je sais que c'est dur, mais à Micro News, c'est comme ça. Et d'ailleurs, vos efforts seront généreusement récompensés puisque chaque auteur d'un Top Secret se voit offrir un jeu pour sa machine, grâce à la générosité d'un éditeur différent tous les mois. Si vous n'envoyez que de très petites astuces, nous vous enverrons des anciens numéros que vous ne possédez pas (n'oubliez pas de faire une liste sur votre lettre). Pour finir, inscrivez la phrase suivante sur votre envoie "Je certifie être l'auteur de ce Top Secret et ne l'avoir recopié sur aucun journal français ou étranger". Bon, je ne m'étends pas davantage, place au plus important, les solutions.

Zythoun

ST-AMIGA

ELITE (Rainbird)

Voici enfin la bidouille géniale que j'ai eu le malheur de vous promettre le mois dernier. Vous avez été des centaines à téléphoner au canard et, évidemment, l'astuce est trop compliquée pour que je vous la donne par téléphone.

Avant de commencer, signalons que cette bidouille marche aussi bien sur ST que sur Amiga.

Chargez le jeu. L'ordinateur vous demande un mot de passe. Inscrivez "SARA", puis le bon mot de passe qui se trouve dans votre documentation. Le jeu se charge normalement, mais le cheat mode est maintenant disponible. Pour l'activer, il vous suffit d'appuyer sur la touche "**" si vous avez un ST et "Help" si vous possédez un Amiga (petit veinard)...

Aïe. C'est le bordel, pas vrai ? Trois milliards deux cent mille codes viennent de s'afficher à l'écran. En fait, il s'agit tout simplement d'un éditeur, non pas de secteur mais de Ram avec sur la gauche des coordonnées et au centre les valeurs qui correspondent. C'est avec ces dernières qu'on va s'amuser un moment. Avant de commencer, rassurez-vous : la bidouille se fait uniquement en Ram et ne risque donc pas de planter votre disk. Par contre, attention lorsque vous sauvegarderez votre capitaine "customisé" : je vous conseille vivement de le faire sur une disquette différente. Assez trainé, au boulot.

- A l'adresse 21 correspond le nombre de missiles de votre vaisseau, de 0 à 4. Essayez d'en mettre plus, mais je ne garantis pas le résultat.
- Si vous mettez 01 en 22 et 23, vous allez récupérer une extension cargo bien pratique pour le commerce intergalactique.
- Essayez de mettre 01 en 24 et 25, et plus aucun missile adverse ne vous atteindra avec cet ECM tout neuf.
- Mettez la valeur 80 en 26 et 27 pour supprimer votre laser à pulsion minable.
- Idem en 28 et 29 pour virer le laser à faisceau (très médiocre).
- En 2A et 2B, mettez 01 et vous aurez ainsi récupéré une de ces indispensables écopes à fuel sans lequel un vieux loup de l'espace comme vous se sentirait complètement nu.
- Une bataille, ça peut toujours mal tourner. Alors, n'oubliez pas de mettre 01 en 2C et 2D : on a souvent besoin d'une bonne capsule de secours chez soi.
- Et si jamais les Thargoïds étaient trop nombreux... Mieux vaut penser à emmener avec vous une bombe à énergie, pas vrai ? (valeur 01 en 2E et 2F).
- Une fois la bombe à énergie lancée, les tirs adverses pénètreront rapidement vos boucliers, sauf si vous pensez à acquérir une réserve d'énergie supplémentaire : 01 en 30 et 31.
- Quel plaisir de rentrer à la maison, surtout si vous possédez un ordinateur d'arrimage pour éviter les embouteillages. Il suffit de mettre 01 en 32 et 33. Mais si, c'est possible !
- Ah, l'ivresse de l'espace profond ! Vertige de la Voie Lacté. Et dire qu'un saut hypergalactique coûte une fortune... heureusement que Zyhtoun est là et qu'il vous glisse dans l'oreille de mettre 01 en 34 et 35. Qu'est-ce que vous

feriez sans Zythoun et sans Micro News, le plus beau journal de la galaxie ?
- En 36 et en 37, la valeur 80 supprime les lasers à miner. Bien fait pour eux.
- Mettez la valeur 80 en 38 et 07 en 39. Surprise de taille pour vos adversaires futurs, ce laser militaire est très efficace...
- En 3A et 3B, la valeur 01 vous donne des rétro-rockets, bien pratique pour prendre le large dans certains combats mal engagés.
- Et vous savez ce qui va se passer si vous choisissez de mettre 01 en 3C et en 3D ? Vous pourrez désarmorcer les systèmes antimissiles de vos opposants. Merci Zythoun.
- La valeur 01 mise en 3E et en 3F provoque la naissance stupéfiante d'un module d'invisibilité. Faites attention, ça bouffe un maximum d'énergie lorsque vous l'activez avec la touche Y. Petite remarque en passant : ce module n'est pas annoncé par la doc. Le célèbre Zythoun l'avait cependant obtenu sur CPC en réussissant à démolir un vaisseau invisible et en récupérant sa cargaison.

Voilà, j'arrête là. Il existe peut-être d'autres choses à faire dans ce cheat mode, par exemple pour activer les missions spéciales, mais je ne les connais pas. Si l'un d'entre vous réussit à les trouver, qu'il me fasse signe.

5 boulevard Voltaire, 75011 PARIS

ULTIMA

TELEPHONE : 43 38 96 31
de 10h à 19h

VOICI VOS 21 RAISONS D'ACHETER VOTRE ST DANS NOTRE SERVICE ATARI

I OFFRE 520 STF

OFFRE 1

ATARI 520 STF
(unité centrale 68000 +512 Ko ROM + lecteur disk double face 720 Ko + GEM et interface Midi intégrés + souris + Basic ST + manuels)
+ 40 logiciels gratuits : jeux, traitement de texte, gestion familiale, gestion fichiers, utilitaires, dessin, etc.
+ 1 joystick + 10 diskettes

3490 F

ou

520 SM + 1 ordinateur console jeu Atari 800 XL **3490 F**

OFFRE 2

520 SM + moniteur monochrome haute résolution SM 124
+ 40 logiciels + joystick Atari + 10 diskettes

4490 F

ou

520 STF + SM 124 + Atari 800 XL **4490 F**

OFFRE 3

520 STF + moniteur couleur SC 1224 ou 1425
+ 40 logiciels + Joystick Atari + 10 diskettes

5490 F

ou

520 STF + SC 1224 ou 1425 + Atari 800 XL **5490 F**

II OFFRE LUDIQUE

OFFRE 4

520 STF
+ Defender of the Crown
+ Starlighter
+ Barbarian
+ Joystick

3590 F

OFFRE 5

520 STF
+Wizzball
+ Barbarian
+ Enduro Racer
+ Crazy Car
+ Rampage
+ Joystick

3590 F

PROMOTION EXCEPTIONNELLE !!!

1 console jeu Atari 800 XL
+ 1 joystick
+ 1 jeu Choplifter

390 F

III OFFRE 1040 STF

OFFRE 6

Atari 1040 STF
(unité centrale 68000 + 1 Mo + lecteur disk double face 720 Ko + GEM + interface MIDI intégrés + souris + Basic ST)
+ 40 logiciels gratuits : jeux, traitement de texte, gestion familiale, gestion fichiers, utilitaires
+ 1 joystick + 10 diskettes

4490 F

ou

1040 STF
+ 1 ordinateur console de jeu atari 800 XL **4490 F**

OFFRE 7

1040 STF
+ moniteur monochrome HR SM124 + 40 logiciels
+ joystick Atari + 10 disks

5490 F

ou

1040 STF + SM124 + Atari 800 XL : **5490 F**

OFFRE 8

1040 STF + moniteur couleur SC1224 ou SC1425
+ 40 logiciels + joystick Atari + 10 disks

7490 F *ou*

1040 STF + Atari 800 XL+
SC 1224 ou SC 1425 : **7490 F**

IV SOLUTION TRAITEMENT DE TEXTE

OFFRE 9

Avec imprimante matricielle :
1040 STF
+ moniteur monochrome haute résolution SM 124
+ imprimante STAR LC 10 noir
+ logiciels First Word
+ Le Rédacteur

7780 F

OFFRE 10

Avec imprimante Laser :
1040 STF
+ moniteur SM 124
+ STAR LC 10 noir
+ traitement de texte Le Rédacteur
+ garantie 1 an avec maintenance sur site

17790 F

V SOLUTION PROFESSIONNELLE P.A.O.

Ordinateur professionnel MEGA ST4 M
+ disque dur SM 205 de 20 Mo
+ imprimante Laser SLM 804
+ traitement de texte Le Rédacteur
+ logiciel de mise en page Timeworks
+ formation et assistance téléphonique
+ garantie 1 an avec maintenance sur site

35460 F

VI MUSIQUE ASSISTEE PAR ORDINATEUR M.A.O.

Atari 1040 STF + moniteur HR SM124
+ Pro 24 3.0 : **7990 F**
Atari 1040 SM + moniteur SM 124
+ NOTATOR : **8990 F**
Séquenceur 24 pistes Pro 24 : 2650 F
Séquenceur NOTATOR : 3990 F
Synthwork D10/D20 : 1250 F
STUDIO 24 : 1200 F
TRACK 24 : 490 F

* De nombreux autres logiciels musicaux disponibles, venez participer ou assister à des démonstrations sur synthétiseurs.

VII GAMME PROFESSIONNELLE MEGA ST

avec GEM + interface MIDI + ventilateur + horloge intégrés et contrat de garantie d'un an avec maintenance sur site

MEGA ST2M : ordinateur 2 Mo de RAM + moniteur monochrome HR	11800 F
MEGA ST2C : ordinateur 2 Mo de RAM + moniteur couleur	13300 F
MEGA ST4M : ordinateur 4 Mo de RAM + moniteur monochrome HR	15300 F
Mega ST4C : ordinateur 4 Mo de RAM + moniteur couleur	16800 F
SLM 804 : imprimante Laser - 8 pages minute - résolution 300X300 points	14100 F

VIII LOGICIELS PAO

CALAMUS	NC
First Word Plus	890 F
Fleet Street	835 F
Publishing Partner Pro	NC
Rédacteur	490 F
Signum II	1800 F
Timeworks Publisher	1175 F

IX D.A.0. GRAPHISME

Périphériques	
Ecran A3 ZZ Screen	23660 F
Handy Scanner CAMERON type IV	3290 F
Table traçante A3 Roland	9800 F
Scanner à plat IX/12	10900 F
Logiciels	
CYBER PAINT	690 F
DEGAS ELITE	280 F
DYNA CAD	NC
GFA RAYTRACE	490 F
STAD	790 F
ZZ 2D	NC
ZZ DRAFT	795 F
ZZ LAZY PAINT	895 F
ZZ ROUGH	490 F

X EMULATEURS - UTILITAIRES

ALADIN : émulateur du Mac pour l'Atari ST :	2490 F
FLEX DISC :	250 F
HDU :	250 F
PC DITTO : transforme l'Atari ST en clone PC :	890 F
Power Cartridge :	695 F
ST REPLAY 4 :	790 F
ZZ COM + cordon péritel :	890 F

XI ACCESSOIRES

10 disks 3,5" de marque	99 F
Boîte de rangement	99 F
Tapis pour souris	60 F
Ruban Star LC10	79 F
Cable imprimante	150 F
Cable péritel	150 F
Souris	390 F
Joystick Atari	70 F
Inverseur couleur	290 F
Housse	90 F

XII PERIPHERIQUES

Moniteur SM 124	1490 F
Moniteur SC 1224	2490 F
Moniteur SL 1425	2490 F
Drive Cumana 3 1/2	1590 F
Drive Cumana 5 1/4	1990 F
Drive RF 524R 5 1/4	1590 F
Disque dur 30 Mo	4990 F
Drive 3 1/2 interface Chinon	990 F
Handy Scanner IV	3290 F
Disque dur 60 Mo	7690 F
Lecteur de disquette 3 1/2 externe	1290 F

XIII NOUVEAUTES JEUX

Ball	210 F	Galdregon's Domains	220 F
Batman	220 F	Gold Rush	390 F
Barbarian II	195 F	King's Quest IV	390 F
Ballistix	210 F	L.E.D. Storm	195 F
Billiard Simulator	220 F	Operation Wolf	180 F
Bio Challenge	240 F	Prison	250 F
Custodian	210 F	Raffles	250 F
Double Dragon	210 F	Tiger Road	220 F
Explora II	330 F	Titan	270 F
Falcon	330 F	War in the Middle Earth	180 F
FOFT	270 F	Zak Mc Kraken	265 F

XIV IMPRIMANTES

SLM 810 Noir	2490 F
STAR LC 10 Noir	2490 F
STAR LC 10 Couleur	2990 F
STAR LC 24-10 Noir	3990 F
AMEREX P150 Noir	1750 F
SLM 804 Laser	14170 F

XV LES MEILLEURS GARANTIES

- de maintenance pour tout le matériel
- de prix : ce sont les plus compétitifs du marché
- de stock : nous avons tous les articles disponibles
- de livraison rapide : expédition 48h après réception de votre commande

XVI SAV

- Nous effectuons toutes réparations de tout matériel sous garantie ou hors garantie
- Changement de drive simple face en double face 1150 F
- Extension 1 Mega 1500 F

XVII DOM-TOM

PRIX SPECIAUX POUR NOS AMIS DES DOM-TOM. NOUS CONSULTER !

XVIII OCCASIONS

Nous avons souvent en stock des ordinateurs d'occasion en parfait état.

- 520 STF à partir de 2500 F
- 1040 STF à partir de 3400 F
- matériel garanti 1 an

XIX REPRISES

Pour tout achat dans la gamme Mega ST, nous reprenons au plus haut cours votre ancien 520 ST et 1040 ST.

XX PAIEMENTS

- Facilités de paiement sur 4 mois sans aucun intérêt avec le crédit CETELEM (sous réserve d'acceptation du dossier)
- Paiement par Carte Bleue, Chèque, Carte aurore
- Formule Leasing pour les entreprises.

XXI REMISES !!

Cabinets d'étude, Clubs, Comités d'entreprise, enseignants, étudiants, groupes, militaires. CONSULTEZ-NOUS!!

BON DE COMMANDE

à retourner à SARO Informatique, VPC, 5 bd Voltaire 75011 PARIS

NOM
Prénom
Adresse

Ville
Code postal
Tel

(*) Forfait transport
Logiciel : 25 F Périphériques : 60 F
Matériel 140 F par COLIS (SERNAM)

DESIGNATION	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANT
(*) TRANSPORT			
		TOTAL TTC	

Demande de formulaire de crédit

Mode de réglement ☐ Chèque ☐ Mandat ☐ CETELEM ☐ Carte Bleue

CB n° _____

DATE D'EXPIRATION _____ SIGNATURE

ST

(Envoyé par M. Baud de Nice)

NORTH STAR - GO !
Pour des vies infinies, éditer avec un éditeur de secteur le fichier NORTH.TOS et en $290 mettre les octets $7FFF à la place de $0004

THUNDER CATS - Elite Systems
Dans THUNDER.PRG, rechercher la série d'octets 600C5379000470E8 et la remplacer par 600C6004000470E8.

ROLLING THUNDER - US Gold
Pour des vies infinies, éditer le fichier GAME.PRG, remplacer la série d'octets 4E7543F90000 par la série 4E754E750000, puis chercher la série 6100D2806100 et la remplacer par 4E75D2806100.

BIONIC COMMANDO- Go !
Pour des vies infinies éditer la fichier BIONIC.DAT et en $A4 mettre $0006 à la place de $0080.

BEYOND THE ICE PALACE - Elite
Pour des vies infinies, éditer le fichier ICE.PRG et mettre en $3AA les octets $6008 en $19D l'octet $07.

BUGGY BOY - Elite
Pour rallonger de deux minutes le temps, secteur 22 ligne 270 colonne 3, remplacer l'octet $46 par $70.

MISSION ELEVATOR
Pour des vies infinies, éditer le fichier COS.EXE et remplacer la chaîne 533900006EAC par la chaîne 533900000000.

FOUNDATION WASTE
Pour des vies infinies, éditer la fichier WASTE.PRG et en $3B20 mettre 5 fois $4E71.

ALTAIR - Ere Informatique
Pour des vies infinies, éditer le loader et remplacer la chaîne 33FC0003 par 33FC00FF.

TRANTOR - GO !
Chercher la chaîne 79005A0000 dans le loader et la remplacer par 7900FF0000.

PROHIBITION - Infogrames
Pour obtenir 32000 vies (c'est déjà ça), éditer le fichier PROHIB.PRG et remplacer la chaîne 33FC0003 par 33FC7FFF.

R.TYPE - Electric Dreams
Ouvrir le fichier R.type.dat, rechercher 33FC00050001 et remplacer par 33FC7FFF0001 ceci 3 fois dans le même fichier.

ELIMINATOR - Hewson
Pour des vies infinies . Avec Mutil, il faut éditer le fichier "ELIMINAT.JMP" et recherchez la valeur "33FC0003".
Attention ! Cette valeur se trouve à plusieurs lignes : ne modifiez que celle qui se trouve à la ligne "3F20". Une fois ladite valeur localisée, remplacez-la par "33FC7FFF".
(avec Diskdoctor ligne 300, secteur 31)

NIGHT HUNTER - Ubi Soft
Voici les codes pour accéder à tous les niveaux :
LEVEL 6 -> JPB
LEVEL 11 -> OCH
LEVEL 16 -> CHA
LEVEL 21 -> PAR
LEVEL 26 -> VHE

MODE D'EMPLOI

Quand dans un Top secret vous voyez des coordonnées à remplacer, voici ce qu'il faut faire. Munissez-vous d'un éditeur de secteur, éditez la piste voulue de votre disquette de jeu et sauvez la piste ainsi modifiée. Il existe beaucoup d'éditeurs de secteurs, parmi lesquels Mutil (édité par Michtron), Diskdoctor (créé par Microdeal), etc. Renseignez-vous auprès de votre revendeur ou chez ceux que vous trouverez dans le journal. S'ils n'en ont pas, suggérez-leur d'en commander quelques-uns...

ST AMIGA

EXPLORA Infomédia

Enfin la solution ! Ou en tout cas, une bonne partie. dépêchez-vous de finir Explora, maintenant que le deuxième, encore plus beau, vient de sortir...
Suite de la solution, dans le prochain numéro de Micro News.

DANS LE CHATEAU :
Jeter là deux objets, prendre la carte dans la potiche, e, prendre la boule, o, monter, prendre la clé sous la statue, prendre la carte sous le tapis, ouvrir le tiroir avec la clé, prendre les gants, ne, prendre la carte entre les deux coussins, ouvrir le tiroir, prendre la feuille, prendre la corde sous le lit, so, descendre, e, n, fouiller le coin inférieur gauche, mettre la feuille sur la serrure du coffre, prendre le briquet, prendre la bouteille de vin, jeter le vin, s, o, poser la boule sur le montant de l'escalier, allumer briquet, ne, monter, e, prendre les bougies sur le rebord, prendre carte dans le livre, o, descendre, descendre, e, fouiller miroir, actionner interrupteur, ouvrir tiroir, prendre fusible, allez retirer la boule sur l'escalier et revenir, n, actionner interrupteur, mettre fusible dans boîte, actionner interrupteur, monter dans machine, actionner bouton, mettre carte préhistoire dans machine.
Voilà une première étape achevée, maintenant passons à la préhistoire.

DANS LA PREHISTOIRE :
à partir de la machine, e, prendre l'os sur la hutte, prendre l'herbe sur la hutte, n, e, e, poser herbe sur feu, prendre la pierre au fond de l'écran, prendre branche enflammée, jeter bougie et la pierre au fond de l'écran, prendre branche enflammée, jeter bougie et briquet, e, s, prendre carte sous tête, n, o, jeter branche, o, o, s, o, monter dans la machine, actionner bouton. Une fois de retour au chateau monter dans la machine, actionner le bouton, introduire la carte de l'Inde dans la fente.
Au tour de l'Inde.

EN INDE :
depuis la machine, o, n, poser le gant sur la main, prendre le papier, s, e, s, e, e, n, n, donner le papier aux cornacs, n, poser bouteille sur eau, s, monter sur éléphants, s, s, o, o, n, o, n, poser eau sur main, prendre clé, s, e, n, mettre clé dans serrure, prendre enveloppe, prendre carte, jeter enveloppe, jeter bouteille, s, o, o, prendre papyrus, e, e, monter dans machine, actionner le bouton. De retour au château monter dans machine, actionner bouton, introduire la carte de l'Egypte dans la fente.
Nous allons maintenant passer à l'Egypte.

EMMANUELLE
Coktel Vision

Gasp ! Le jeu préféré d'Eric Satyre défloré par Zythoun : où allons-nous ? Si ça continue, Micro News va finir par être interdit aux mineurs, alors un conseil : profitez en maintenant et... abonnez-vous !
Vous aimeriez peut-être savoir où se trouve les 3 statuettes qui vous permettront de conquérir la belle.
Commençons par le commencement, à Rio, rendez-vous sur la plage, il y a un bateau (ou deux, dans ce cas cliquer sur celui de gauche). Sur ce bateau, un type a l'air louche, répondez-lui : "Non, je cherche l'aventure", il vous livre un aphrodisiaque de synthèse et vous dit que quelqu'un va vous contacter.
Sur le bateau de droite, vous pouvez tirer un..., enfin bavarder, et même voyager gratis, mais votre verre de champagne va en prendre un coup (lui aussi).
Direction le casino.

Casino : pour gagner à la roulette, cliquer sur la serveuse, puis sur les bouteilles (plateau), vous dirigez maintenant un verre, cliquez sur la dame à la table, elle vous donne le numéro à jouer. Cliquez de nouveau sur le plateau mais sur les paquets de cigarettes, vous dirigez un cigare. Cliquez sur l'homme à la table, il voit que vous portez un aphrodisiaque. Il vous emmène dans un coin tranquille, et vous échange l'aphro contre une statuette.
Maintenant intéressons-nous à la deuxième, donc direction Manans, l'opéra. Il faut y aller plusieurs fois, jusqu'à ce que le boy de votre hôtel vous propose de le visiter (pas le boy) moyennant finance. Là, vous vous retrouvez seul dans l'opéra à diriger le petit ange et cliquer sur le bas de la scène et vous avez la deuxième statuette.
Vous pouvez parfois vous retrouver seul dans l'opéra sans devoir payer le boy.
Troisième statuette : direction Iguacu, les chutes. Vous plongez et vous remontez une troisième statuette, c'est tout simple.
Maintenant vous pouvez passer votre temps à draguer. Pour les minables de la drague, voici quelques tuyaux.
A Rio : Xica, la belle blonde au bar, aime qu'on lui parle de son regard et du Brésil.
L'hôtesse de l'aéroport de Rio aime aussi qu'on lui parle du Brésil ("on sent toute la richesse de la terre brésilienne"), puis demandez-lui de vous embrasser.
Soyez franc avec Nancy, la blonde au bar à Salvador de Bahia, offrez-lui un verre puis proposez-lui de tirer un coup.
La blonde à moitié nue sur la plage de Salvador aime être comparée à une oeuvre d'art.
Je m'arrête, la liste étant très longue. Il vous reste à conquérir le coeur d'Emmanuelle. Bien que vous ayez les 3 statuettes, il reste un effort à fournir.

ETES-VOUS PRET POUR SKWEEK ?

ST - PC - CPC - C64 - AMIGA

CORRUPTION
Rainbird

(Envoyé par P. Bechaud et A. Di Costango).
Dans le numéro 15, nous vous avions expliqué comment aller jusqu'à l'hôpital. Voici maintenant la fin de la solution du superbe Corruption. Cette solution est valable sur ST, Amiga, PC, CPC et C64.
Vous êtes donc dans l'hôpital. Quand l'infirmière s'en va : stand up - get papers - S-W - put papers on bed - get bandage - wear bandage - E- S - get bear - wait - wait - N- W - put bear on bed - sit on bed. Attendez que l'infirmière arrive et le tour est joué, vous atterrissez dans une ambulance. Wear stétoscope (sinon on vous le prend, c'est pourquoi on a laissé les objets sur le trottoir). Attendez que l'ambulance arrive à bon port et vous vous retrouvez près du poste de police avec un stétoscope.
Ensuite, on retourne vite au bureau car il faut ouvrir le coffre avant que Thérésa ne revienne de sa pause de midi : S- E - wait - wait - wait - E- S- E- U- U- N- W - open drawer - get brass key - open door with grass key - W - move TV - put stétoscope on safe - turn the dial - turn the dial - turn the dial - turn the dial - get all from safe - E - close door - put brass key in drawer - read receipts and read ledger - E- S- D- D- W - get bag (utile plus tard) - N - E.
Attendez jusqu'à 1:57 et N.
A 2:25, quand Jenny sort de table S-W et là elle ne sera pas contente du tout. Mais ne restez pas là sous peine d'être renversé. S- E- U- U- N- N- E (vous êtes en sécurité dans le bureau de Bill). Wait until 2:54 - W- S- S- D- D- D- W- N- E - show chips to waiter - knock at the wooden door. Et nous voilà dans le casino. Play baccarat - bet 500 pounds - play baccarat - bet 1000 pounds.
Faites ceci en remettant chaque fois en jeu tout ce que vous avez gagné jusqu'à ce que vous perdiez tout.
Puis "ask teller about credit" - il vous emmène à Charpontier le méchant qui vous demande très gracieusement de lui trouver le "document".
S- W- W- S - drop all except bag - get envelope -N - traversez la rue et allez à la police (sans vous faire renverser, ça fait sale). W- W- N- N show bag to sergeant.
Vous apprenez alors ébahi que la poudre blanche contenue dans le sac n'était pas du talc pour bébé, ni de la farine, mais de la cocaïne.
Give him envelope : il vous demande alors des renseignements sur Charpontier.
Tell him about casino : il prépare un plan pour attraper Charpontier.
Tell him - yes - S- E- E- S get screwdriver - get card - E- U- U- U- N- N. Attendre que Bill s'en aille.
Open wooden door with card - E - open drawer with screwdriver - get document - read document - W- S- S- D- D- D- W - get chips - N- E - show chips to waiter - knock at the door - give document to Charpontier - wait - wait.
Et là, qui est-ce qui arrive ? C'est bel et bien la police protectrice de la veuve et de l'orphelin (surtout la veuve !). Vous êtes sauvé ! Merci Micro News...

AMIGA

WIZBALL- Ocean
Mettez le jeu en mode pause en appuyant sur la barre d'espacement, puis tapez RAINBOW et revenez au jeu en appuyant sur le bouton du joystick. Désormais, lorsque vous voudrez remplir le chaudron de peinture, appuyez sur la touche C.

MENACE - Psygnosis
Lorsque vous avez besoin de faire le plein de boucliers, de canons, et de phasers, tapez XR3ITURBONUTTER-BASTARD au cours du jeu (faîtes-vous aider par un copain !). Ca marche autant de fois que vous voulez !

FERNANDEZ MUST DIE-Mirrorsoft
Tapez SPINYNORMAN en mode PAUSE pour avoir des vies infinies.

NEBULUS - Hewson
Tapez HELLOIAMJMP pendant l'écran de présentation. Vous avez maintenant un nombre infini de Pogos, et vous pouvez même accéder à n'importe quelle tour en appuyant sur les touches de fonction de 1 à 8 !

IKARI WARRIORS - Elite Systems
Au moment de mettre votre nom sur le tableau des records, tapez FREERIDE : les deux soldats sont maintenant invulnérables !

THE EMPIRE STRIKES BACK - Domark
Tapez XIFARGROTKEV pendant l'écran de présentation pour rendre votre vaisseau indestructible. Moins utile mais tout aussi sympa : si vous appuyez sur L, C ou D au cours du jeu, un superbe dessin de Luke, 6PO, ou Dark Vador apparaît à l'écran !

LOGIDREAM'S

SPÉCIALISTE DU LOGICIEL

* LIVRAISON A DOMICILE

(POUR VERSAILLES, VIROFLAY, MEUDON, JOUY-EN-JOSAS, CHAVILLE, VILLE D'AVRAY, SÈVRES, PLESSIS ROBINSON, BIÈVRES, BUC, VELIZY-VILLACOUBLAY)
(FRAIS DE PORT-35 F)

* LIVRAISON POSTALE

ENVOI DÈS RÉCEPTION DU BON DE COMMANDE

* TOUTES LES NOUVEAUTÉS

SONT A VOTRE DISPOSITION
POUR RECEVOIR NOTRE LISTE
TÉLÉPHONEZ-NOUS AU

39.46.87.44

* SELON STOCK
* LES LIVRAISONS A DOMICILE S'EFFECTUENT AU COURS DE L'APRÈS MIDI, COMMANDEZ AVANT 13 H

BON DE COMMANDE

NOM _____
PRÉNOM _____
ADRESSE _____
VILLE _____
CODE POSTAL _____
TÉL. _____

❑ IBM et COMPATIBLE ❑ APPLE II
❑ AMIGA ❑ C 64
❑ ATARI ST ❑ THOMSON Réf. ____
❑ AMSTRAD CPL ❑ AMSTRAD PCW

LOGIDREAM'S - 20 Avenue de Provence
78140 VELIZY

NOM DU JEU _____	PRIX
❑ DISK _____	
❑ CASS _____	
FRAIS DE PORT ET D'EMBALLAGE	+ 15 F
TOTAL _____	

❑ CCP ❑ CHÈQUE BANCAIRE
❑ MANDAT-LETTRE
❑ EN CONTRE REMBOURSEMENT
(PRÉVOIR 20 F DE FRAIS)

AMIGA ST - PC APPLE

KING QUEST 3
Sierra On Line

Je vous rappelle que les deux premières parties de la solution ont été publiées dans les numéros 18 et 19 de Micro News. La quatrième et dernière partie de cette solution mammouth vous sera généreusement offerte pas plus tard que le mois prochain. Et si vous n'êtes pas content, c'est pareil.

3e PARTIE

Vous êtes enfermé dans la cale du bateau. Comment faire pour remonter ? Pas de problème !!! Allez dans la partie droite de la cale. Approchez-vous de la petite caisse et prenez-la (GET BOX). Retournez dans la partie gauche de la cale et placez-vous à côté de la grosse caisse qui est tout juste en-dessous de l'échelle. Lachez la petite caisse (DROP BOX) et sautez de nouveau pour attraper l'échelle (JUMP). Grimpez l'échelle jusqu'au 2ème étage.

Attention de ne pas vous faire prendre par les pirates, sinon ils vous remettront dans la cale ou vous jetteront aux requins. Gulp ! Entrez, juste à gauche de l'écran, dans la cabine du capitaine, s'il n'est pas là. (S'il est là, allez dans la partie droite du 2ème étage et revenez dans la partie gauche, refaites cela tant qu'il sera là). Dans la cabine, il y a un coffre au pied du lit, approchez-vous de celui-ci et ouvrez-le (OPEN CHEST) et reprenez tous vos biens confisqués (GET ALL). Allez dans la partie droite du 2ème étage.

S'il y a un pirate, revenez dans la partie gauche et retournez dans la partie droite (refaites cela tant qu'il y aura un pirate) et prenez la pelle juste en avant du canot de sauvetage (GET SHOVEL). Retournez dans la cale. A présent il faut attendre au moins cinq minutes. Un pirate va dire :"Terre en vue". Attendez encore quelques secondes, et le capitaine dira : "Jetez l'ancre".

En attendant, allez dans la partie droite de la cale. Il y a des souris. Si vous attendez, vous comprendrez ce qu'elles se disent. Alors voici le problème : il faut absolument que vous entendiez les souris parler à propos du trésor des pirates et que l'une d'elles dise comment le trouver, en marchant cinq pas vers la droite à partir d'un palmier qu'il y aura sur une plage. Il faut qu'elles disent cela, sinon ça ne vous donnera rien de creuser car vous ne trouverez pas le trésor. Il se peut qu'elles disent autre chose, alors traversez dans la partie gauche et revenez dans la partie droite. Recommencez jusqu'à ce que l'une d'entre elles parle du trésor et de la façon de le trouver. Au fait, ce fameux trésor n'est pas fondamental pour finir le jeu mais il vous donnera quand même davantage de points.

Revenez dans la partie gauche de la cale et endormez tout l'équipage. Mettez la poudre endormante par terre (POUR SLEEP POWDER ON FLOOR) et ne bougez plus. Inscrivez ces paroles magiques : SLUMBER, HENCEFORTH. Alors, tous les pirates dormiront comme des petits anges.

Sautez sur la petite caisse (JUMP BOX), sur la grosse (JUMP BOX) et sautez sur l'échelle (JUMP). Montez jusque sur la partie gauche du pont, allez dans la partie droite, contournez la grande ouverture et jetez-vous à l'eau de ce côté-ci du bateau. Vous voici tout près d'une plage, allez-y. Allez à droite, dans l'autre tableau. Ho ! Ho ! Voici un pirate pas très content, allez dans le tableau nord et revenez dans celui-ci. Il n'est plus là. Si vous avez entendu les souris parler du trésor, allez juste sur le côté droit du palmier et marchez cinq pas vers la droite et creusez (DIG). Vous découvrirez un trésor et le prendrez.

Frottez la pierre magique (RUB STONE) et vous serez téléporté ailleurs dans ce royaume. Il faut la frotter tant que vous ne serez pas téléporté là où il y a plusieurs cavernes creusées dans une falaise. Damned ! Il nous faut conclure ici aujourd'hui. Rassurez-vous, nous sommes tout près de la fin. Essayez donc de réfléchir d'ici au mois prochain et de finir l'aventure tout seul. Chiche ?

PC ET COMPATIBLES

CRAZY CARS

Plus de routes sinueuses maintenant avec PC Tools.

Dans PC Tools choisir l'option *view édit*, vous verrez apparaître différents fichiers. Aller sur road puis return.

Dans road il y a les fichiers

MAP 0
MAP 1
MAP 2
MAP 3
MAP 4
MAP 5

Dans chacun d'eux, remplacez les codes ASCII 05 par les zéros (00), mais laissez le code ASCII derrière le 05.

Une fois le jeu en marche, se mettre toujours sur le côté droit.

On peut aussi créer ses parcours en remplaçant les zéros par des FF ou FE (virages) et des 01 ou 02 (bosses).

BOB WINNER - Loriciels

LORICIELS en créant bob ne lui a donné que neuf vies, comme je le trouve fort sympathique je lui en donne 126.

Avec PCTOOLS recherchez la séquence 93 38 09 dans le fichier BOB.EXE quand vous la trouvez remplacer 09 par 7E (126).

ALTERNATE REALITY

Editez le fichier personnages avec PC TOOLS. Les valeurs des caractéristiques apparaissent dans le premier secteur (7 séries de trois chiffres identiques).

Dans l'ordre, ce sont :

STRENGH / INTELLIGENCE / WISDOM / SKILL / STAMINA / CHARM / SPEED

Attention : si vos caractéristiques sont trop fortes, les guildes ne veulent plus de vous ! Cela dit, c'est un peu débile de bidouiller ce jeu : une fois les caractéristiques à 99, il ne présente plus aucun intérêt...

CPC

TITAN - Titus

Titan, c'est le casse-briques préféré de Micro News depuis la sortie déjà ancienne d'Arkanoïd. Mais comme le jeu est un peu difficile (c'est le moins qu'on puisse dire) voici une grenouille, pardon, une bidouille qui devrait vous aider.

```
10 REM TITAN - MICRO NEWS
20 INPUT "NUMERO TABLEAU (0 à 16)", h
30 MODE 0 : BORDER 0 : FOR i = 0 to 15 : READ A : INK I,A : NEXT
40 OPENOUT "ZYTHOUN" : MEMORY &7FF : CLOSE OUT
50 LOAD "ITITAN1", &c000
60 LOAD "ITITAN2", &800
70 FOR I=0 to 15 : INK I,0 : NEXT
80 LOAD "ITITAN3", &c000
90 RESTORE 140 : FOR I=0 to 15 : READ A : INK I,A : NEXT
100 RESTORE 150 : FOR I=0 to 14 : READ A$ : POKE &4000 + I, VAL ("&" + A$) : NEXT : BETA=3
110 POKE &1225,255 : POKE &1075,h : POKE &1220,0
120 POKE &1221,0 : POKE &1222,0 : POKE &1223,0
130 CALL &4000
140 DATA 0, 26, 13, 20, 14, 2, 1, 24, 12, 15, 6, 3, 19, 9, 16, 25
150 DATA F3, 21, 00, C0, 11, 00, &0, 01, 00, 40, ED, B0, C3, 00, 10
```

OPERATION WOLF - Ocean

Voici le meilleur shoot'em de l'année, sans problème. Mais comme lui aussi il est très dur, le listing qui suit devrait vous donner un coup de main.

```
5 REM Operation Wolf version Micro News
10 REM balles et grenades infinies
15 REM version disquette
20 MODE 0: BORDER 0: FOR A=0 TO 15: READ A$ :INK A, VAL (A$): NEXT
30 DATA 0, 9, C, 15, 3, 6, F, 18, 19, 26, 1, 2, B, 14, D, A
40 FOR 1=&A000 TO &A143 : READ A$ : A=VAL ("&"+A$) : POKE I,A : B=B+A : NEXT
50 IF B<>35031 THEN PRINT "PAF ! ERREUR DANS LES DATAS..." : END
60 CALL &A000
70 DATA 01, 7E, FA, 3E, 01, ED, 79, F3 21, 00, C0, 16, 0C, 1E, 04, 06, 10
80 DATA CD, 35, A0, 21, 80, 01, 16, 06, 1E, 02, 06, 20, CD, 35, A0, 21
90 DATA A0, 2C, 36, 00, 21, 36, 00, 01, 7E, FA, 3E, 00, ED, 79
100 DATA C3, 00, 6A, C9, 3E, 06, 93, B8, 38, 07, 7B, 80, 3D, 4F, C3, 5F
110 DATA A0, 0E ,05, C5, F5, E5, D5, CD, 5F, A0, D1, E1, F1, C1, 5F, 78
120 DATA 93, 47, CB, 23, CB, 23, 7C, 83, 67, 1E, 01, 14, 18, D6, 7A,32
130 DATA 32, A1, 32, 3B, A1, 22, 8F, A0, 7B, 32, 3D, A1, 79, 32, 3F, A1
140 DATA 18, 00, 11, 35, A1, CD, AB, A0, 3A, 43, A1, B7, 20, F4, 11, 2F
150 DATA A1, CD, 95, A0, 11, 35, A1, CD, AB, A0, 11, 38, A1, 21, 00, 00
160 DATA CD, B3, A0, C9, CD, A6, A0, 11, 33, A1, CD, AB, A0, 21, 43, A1
170 DATA CB, 6E, 28, F3, C9, 01, FE, A0, 18, 0B, 01, E0, A0, 21, 43, A1
180 DATA 18, 03, 01, D5, A0, ED, 43, CD, A0, 1A, 47, 13, C5, 1A, 13, CD
190 DATA 04, A1, C1, 10, F7, 01, 7E, FB, 11, 10, 20, C3, 1D, 20, 0C, ED
200 DATA 78, 77, 0D, 23, ED, 78, F2, D5, A0, A2, 20, F2, 21, 43, A1, ED
210 DATA 78, FE, C0, 38, FA, 0C, ED, 78, 77, 0D, 23, 3E, 05, 3D, 20, FD
220 DATA ED, 78, A3, 20, EA, 3A, 44, A1, E6, 04, C0, 37, C9, ED, 78, F2
230 DATA FE, A0, C9, 01, 7E, FB, F5, ED, 78, 87, 30, FB, 87, 30, 02, F1
240 DATA C9, F1, 0C, ED, 79, 0D, 3E, 05, 3D, 00, 20, FC, C9, C5, 06, F5
250 DATA ED, 78, 1F, 38, FB, ED, 78, 1F, 30, FB, C1, 10, F0, C9, 03, 0F
260 DATA 00, 00, 01, 08, 02, 4A, 00, 09, 4C, 00, 00, 00, 01, 03, 05, 2A
270 DATA FF, 00, 00
```

(Bon courage pour la saisie...)

ED'EN COMPUTER

102 Av du Général M.BIZOT
75012 - PARIS
Tel:43.42.22.50
Vente par Correspondance-C.Bleue
CREDIT CETELEM-Paiement differé

AMIGA

Amiga 500 avec cable peritel....: 4490 Fr
Amiga 500 + Moniteur 1084 S....: 6990 Fr
Amiga 2000 avec cable peritel : 11590 Fr
Amiga 2000+Moniteur 1084 S.: 14590 Fr
Amiga 2000+1084S+D.dur 20m: 22190 Fr
Amiga2000+1084S+D.dur+XT...: 25990 Fr
Lecteur externe 1010 .....: 1390 Fr
Moniteur A2080 haute definit.....: 4390 Fr
Extension memoire A501 512K...: 1490 Fr

EXTENSION 1 MEGA POUR 1000 et 500 EXTENSIBLE 2 MEGAS:3250 F

ATARI

Atari 520 STF.....: 3490 Fr
Atari 520STF+Moniteur mono.: 4980 Fr
Atari 520STF+Moniteur Coul....: 5490 Fr
Atari 1040STF+Monit Mono.....: 5990 Fr
Atari 1040STF+Monit Coul.....: 7490 Fr
Mega ST2 +Monit mono.....: 9990 HT
Mega ST4+Monit Mono.....: 12950 HT
Disque Dur 30 Megas.....: 4990 Fr
Pour les Megas avec LASER Telephonez

POUR L'ACHAT D'UN ORDINATEUR DES CADEAUX .TELEPHONEZ NOUS!!!

DIVERS

STAR LC 10.....: 2490 Fr
STAR LC 10 Couleur.....: 2950 Fr
STAR LC 24 10.....: 3990 Fr
Tapis Souris: 75 Fr-Disquettes 3½:99 F

DEPANNAGE SOUS 48H TOUTES MARQUES

SERVICE DEPOT-VENTE

VENTES: Déposez vos ordinateurs. Nous le vendons, le garantissons pour vous. Ensuite nous sommes là pour aider à concrétiser votre futur achat.
ACHETEURS: Venez fouiner et trouver la machine dont vous rêvez. Votre rêve nous le réaliserons et le garantirons

T:43.42.22.50

EDEN COMPUTER EDEN COMPUTER EDEN COMPUTER EDEN COMPUTER

EDDIE

THOMSON

LE TRESOR DE BASKERVILLE

Tout le vocabulaire du jeu !

NOMS :
- allumette
- apeau
- bateau
- bibliothèque
- barque
- chien
- chandelier
- coffre-fort
- cornemuse
- couronne
- coq de bruyère cerqueil
- canne de golf
- dé
- chaussure
- chenet
- corde
- crucifix
- dossier
- drapeau
- enveloppe
- fusil
- fanion
- golf
- kilt
- livre lampe
- lettre
- message
- mouton
- pompon
- pasteur
- firoir
- trésor
- toison

VERBES :
- actionne
- allume
- donne
- détache
- décroche
- descends
- éteins
- écoute
- entre
- emmène
- enfile
- enlève
- fais sentir
- fouille
- ferme
- gratte
- joue
- lis
- lache
- monte
- mets
- mange
- ouvre
- prends
- pose
- parlemente
- regarde
- remets
- rame
- sors
- suis
- tire

SLAP-FIGHT - Fil
Pour la partie one : enlevez les lignes 135 et 136. A la ligne 135 : tapez L = et mettre un nombre de 0 à 255 (puissance ennemie). Quand on met 0 la partie est très dure alors que quand on met 255 elle est très facile.

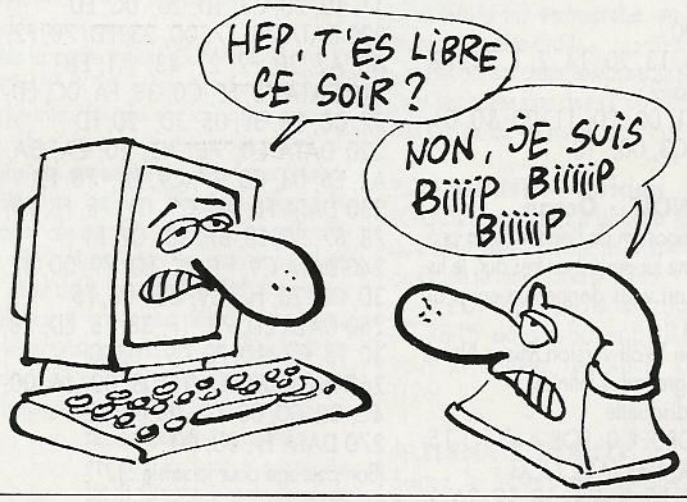
BOBO - Infogrames
A la dernière épreuve (sur les fils). Si vous voulez faire un maximum de points c'est très simple : mettez-vous sur le fil du milieu et gardez le doigt sur action.

Arkanoïd - Fil
Programme pour avoir 255 vies dans et pour aller au tableau de son choix.

```
10 CLS
20 CLEAR 200,1H79FF : LOADM "ARKAN",,R
30 LOADM "ARKANOID" : POKE &HBF8A,STRING$ (3,CHR$(&H12))
40 SCREEN,0,0 : LOCATE 7,8,1 : SCREEN3 : INPUT "NOMBRE DE BALLES (1-255) : ", NB : LOCATE 10,10,1 : SCREEN6 : INPUT "QUEL TABLEAU (1-32) : ",NT : POLE &HBF86,NT-1 : POKE &HB060,NB : EXEC &HBF7F
```

Krakout
Un truc sur T08 : vous avez déjà eu une aide sur ce jeu : mettre une 2ème manette sur le port 0, appuyez sur le bouton et vous changez de tableau. Maintenant, si vous laissez la manette sur le port 0 : en allant vers la gauche, la balle ralentit. En allant vers la droite, elle accélère ; vers le haut ou le bas, elle change de direction. Voilà qui présage de beaux matchs briques-balle/raquette ! Pas mal, non ?

MUTANS
Dans sur T08 :
- dans le métro appuyez sur G pour ouvrir la porte.
- dans le poste de radio, le code est 1250.
- la réponse au vieillard est JUPITER.
- pour prendre la corde appuyez sur P et R.
- le code pour ouvrir la grille est PESTE.
_ le code pour accéder à Notre Dame de Paris est ARCTURUS.



DUEL AU COLORADO Tout le vocabulaire du jeu !

NOMS :
- arc
- affiche
- bisons
- bouteille
- balles
- cheval
- colt
- cartes
- couteau
- dé
- coffre-fort
- chariot
- caisse
- comptoir
- cadavre
- corde
- eau
- étalon
- flèches
- fusil
- gourde
- grizzly
- harmonica
- indiens
- imprimeuse
- jeu de cartes
- lasso
- pistolet
- puits
- pièces
- papier
- pelle
- poignard
- piano
- pompe
- patates
- sacoches
- tombe
- table
- winchester
- whisky
- wagonnet

VERBES :
- actionne
- avance
- avale
- bois
- creuse
- charge
- donne
- dégaine
- demi-tour
- emmène
- envoie
- entre
- est
- écoute
- ferme
- fouille
- grimpe
- joue
- laisse
- lis
- monte
- mange
- mets
- nord
- ouest
- ouvre
- prends
- pose
- poignarde
- parlemente
- pousse
- regarde
- remplis
- recule
- sud
- suicide
- sors
- tue

SEGA

SHINOBI

JEUX OFFERTS PAR VIRGIN LOISIRS

TABLEAU N° 1 : la première partie de ce tableau est relativement simple, il suffit d'aller vers la droite et de délivrer les otages en passant dessus. Pour les hommes qui vous attaquent à main nue, une petite étoile fera l'affaire, ou alors un coup de poing. Pour les hommes disposant d'un pistolet, accroupissez-vous et tirez-leur dessus ! Pour les hommes disposant d'un boomerang, accroupissez-vous, et envoyez une étoile lorsqu'ils lancent le boomerang.

La deuxième partie ressemble un peu à la première avec cependant beaucoup plus d'ennemis. Utilisez la même méthode. Un seul truc spécial pour les hommes araignées (spidermen). Pour le premier, avancez-vous et placez-vous un peu avant lui, il tombera et vous n'aurez qu'à le frapper (avec épée, poing...). Pour le monstre du tableau 1, son seul point faible est les yeux qu'il faudra donc viser 5 fois. Pour éviter ses deux flammes, il suffit de sauter deux fois en l'air lorsqu'il les lance, elles se dirigeront vers le haut. Passez dessous et tirez dans les yeux.

TABLEAU 2 : pour les deux premières parties de ce tableau, réutilisez la même méthode pour abattre les différents ennemis. Il n'y a qu'un seul type nouveau d'ennemis : les ninjas verts ; pour les tuer, il suffit de tirer deux étoiles dans les pieds en s'accroupissant. Pour la troisième partie, les principaux ennemis sont les hommes grenouilles. Pour les tuer, il faut se placer sur les plate-formes situées sur l'eau, puis s'arrêter, les hommes grenouilles sauteront hors de l'eau : vous n'aurez plus qu'à les cueillir avec une étoile par exemple. L'ennemi du tableau 2 à la fin est un hélicoptère, (il est recommandé d'avoir le pistolet). Pour le descendre, tirez à de nombreuses reprises sur l'hélice. Tuez éventuellement les ninjas bleus qui sautent sur vous.

TABLEAU 3 : la première partie du tableau regroupe tous les ennemis rencontrés avant. Utilisez donc la même méthode. Les nouveaux ennemis sont les Rambos que vous tuerez avec deux lancers d'étoiles. Attention aux lancers d'obus : accroupissez-vous pour les éviter. Autre ennemi nouveau : les Ninja bleus. Leur méthode d'attaque est simple : ils sautent sur vous ! Lorsqu'ils sautent, il faut donc se déplacer un peu, attendre qu'ils atterissent et les tuer d'un coup de poing ou de nunshaku, etc. Pour les parties 2 et 3 du tableau 3 : il vous faudra soit les étoiles, soit le pistolet. La seule méthode est la suivante : s'approcher des chaises en sautant en l'air tout en tirant. Une fois proche des chaises, tirez 4 fois sur chacun le plus vite possible, puis reculez un peu, recommencez l'opération pour toutes les chaises.

TABLEAU 4 : pour la première partie, voilà une astuce très efficace : la progression serait facile s'il n'y avait pas les Ninjas bleus et les colonnes. Je vous conseille de sauter sur une colonne, un ninja bleu bondira alors sur vous ; vous, sautez vite en arrière, le ninja bleu atterira juste devant vous et donnez-lui un coup. Les deuxième et troisième parties sont à peu près similaires. La difficulté venant des trous au sol, la chute y est mortelle. Le meilleur et plus sûr moyen est d'utiliser la magie pour voler, sinon approchez-vous le plus près possible du trou et sautez. Aux alentours des trous vous guettez un nouvel ennemi : les espèces de gros lézards. Le seul moyen de les tuer est de lancer une étoile. Le monstre du tableau 4 est très simple à tuer, il suffit de lancer une étoile en visant la tête lorsque le monstre abaisse son épée. Lorsqu'il lève l'épée, il se protège la tête. Recommencez l'opération 5 ou 6 fois. N'oubliez pas non plus que vous avez un grand espace derrière vous pour reculer.

TABLEAU 5 : la première partie comporte un immense piège : les grands fossés au 1er étage. Vous ferez donc attention de ne pas sauter sur le 1er étage lorsqu'il y a des trous (ceci quand vous êtes au 2ème étage). Un nouvel ennemi apparait : les sorciers qui vous lanceront de nombreux bâtons. Le meilleur moyen de les tuer est de s'abaisser et leur envoyer des étoiles. La deuxième partie se passe dans la jungle. Des Ninjas se jetteront sur vous à une vitesse folle. Ici seuls les réflexes les plus fous vous permettront de survivre. Une petite aide quand même : pour qu'ils ne vous tombent pas tous dessus en même temps, avancez petit à petit en vous arrêtant tous les 10 pas. La troisième partie est beaucoup plus classique, seuls les squelettes sont nouveaux. Ils essaieront de vous mettre des coups de bâton, tirez vite dessus à deux reprises lorsqu'ils vous feront face. Le monstre du tableau 5 est le Ninja masqué : vous aurez affaire à lui à cinq reprises, à chaque fois sous une nouvelle forme. Chaque forme possède son point faible. Mais personne n'a survécu pour le raconter... Bonne chance sur ce génial jeu !!!

Dernière minute : pour choisir tableau et niveau de départ, mettre la manette en bas, puis appuyer longtemps sur le bouton 2.

SKWEEK VA VOUS RENDRE FOU !

MSX

KING KONG

D'abord, je tiens à préciser que ce Top Secret est inédit, ce sont uniquement mes recherches qui ont abouti à ce résultat. C'est un jeu cartouche pour MSX 2 King-Kong. Le plan a été réalisé sur MSX 2 avec le logiciel Dynamic Publisher. Dès le départ, il donne de nombreux renseignements.

J'ai attribué un nom à chaque gros monstre rencontré en fonction de ce qu'il fait ou représente afin de le différencier des autres. Lorsqu'ils sont plusieurs identiques dans une même région, en plus du nom, ils sont suivis d'un chiffre.

En plus du plan, je vous ai décrit ma façon d'opérer. Si vous vous arrêtez de jouer pour quelque raison que ce soit, n'oubliez pas de mettre en pause touche F1. Et à chaque game over, touche F5.

Amusez-vous bien !

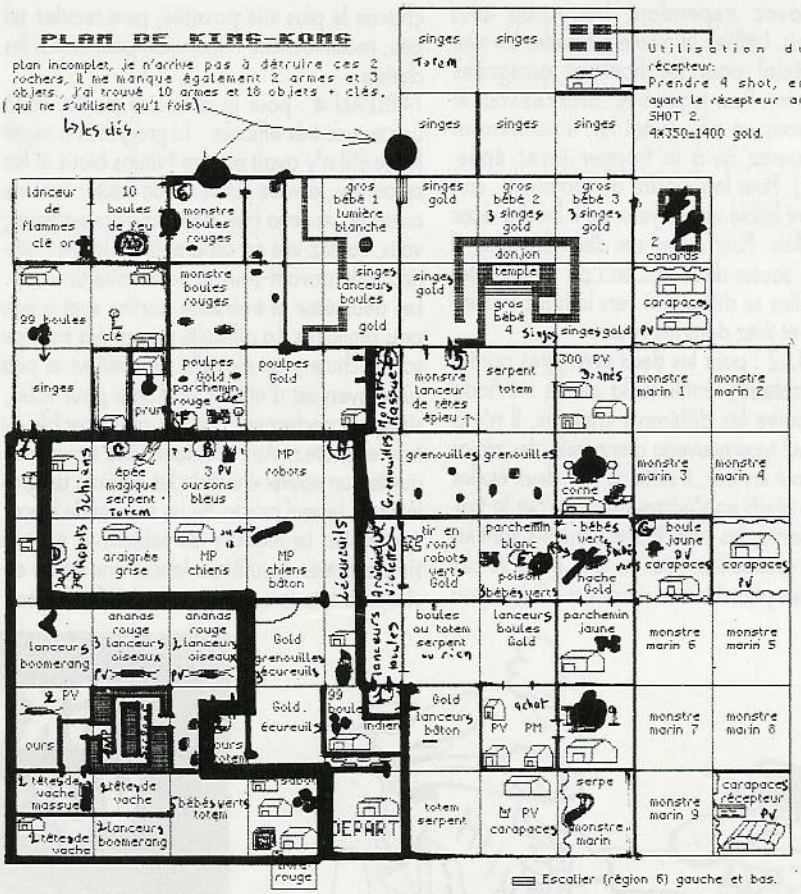
Quelques renseignements valables pour beaucoup d'écrans :

- Lorsque l'on a vidé un écran de ses monstres, pour passer au suivant en fonction du plan et sauf indications contraires, longer l'une ou l'autre des parois.
- Pour l'écran écureuils et grenouilles en venant de la cabane à droite, avancer à partir de la hauteur du toit, vous tuerez 2 écureuils d'un coup.
- Au début du jeu, il est préférable de perdre du temps à récolter des "gold", au mois 1500 après avoir acheté le couteau, ainsi que 99 "MP", l'un et l'autre sont très utiles tout le long de la partie. A chaque fois qu'il vous sera possible d'en ramasser ici et là, faites-le, ils ne seront pas de trop. Les "PV" sont utiles dans certains cas bien qu'il suffise de presser la touche "F5" pour continuer le jeu. Si pour une raison ou une autre vous deviez faire une pause, pressez la touche "F1", car lorsque vous aurez passé les 250 jours, vos points de vie diminueront de plus en plus vite. Etudiez le plan avant de commencer une région : "où dois-je aller, que dois-je faire ?".

RÉGION 1 : au départ, visiter la cabane, monter à la 2ème et acheter le couteau avec les 200 golds initiaux. Après avoir récolté des golds, aller aux chiens (il faut tuer 2 fois les chiens des 2 écrans côte à côte pour obtenir le bâton). Pour les tuer, rouler le rocher se trouvant à l'écran des trois premiers. Tuer ensuite les robots par derrière. Chiens et robots vous donnent des "MP". Pour les robots, lorsque vous aurez le boomerang, il faudra les tuer de face et non plus de derrière. Après avoir tué les robots, placez-vous en haut de l'écran et allez tuer les 3 oursons bleus puis descendre achever les bonbons roses. Si vous faites une brève apparition sur l'écran de gauche, vous pourrez retourner tuer les robots, de même une apparition à la pierre (A) pour retourner tuer les oursons. Avec le couteau et uniquement celui-ci pour toute la partie, tuez l'araignée, elle laisse quelque chose, mais je n'ai jamais pu voir quoi. Tuez ensuite le serpent, puis les robots en bas à gauche et les 3 chiens avec le rocher que vous aurez emmené lors de votre 1er tour de ces écrans. Alors, seulement en ayant vidé tous les écrans, vous pourrez entrer dans la cabane des robots. En règle générale, chaque fois que vous rencontrez une cabane, visitez-la, cela influe sur la suite du jeu. Avec 30 points de vie, vous pourrez tuer l'indien, il vous donnera 49 boules et ouvrira 2 accès, en haut et à droite de la région 2.

RÉGION 2 : montez et tuez les lanceurs de

PLAN DE KING-KONG



-Les lettres (A) à (G) sont des pierres à pulvériser avec le parchemin jaune, elles laissent soit un objet, ou des escaliers menant à une ou plusieurs salles souterraines.
-Les cabanes sont des échopes qui délivrent soit des messages, ou qui vendent des armes ou des objets utilisables avec les armes ou seuls.
-Les chiffres (1) à (6) sont les accès cachés pour entrer dans une autre région.
-Il est dommage de ne pas pouvoir faire de sauvegarde du jeu afin de le reprendre ultérieurement.
-**REGION 1:** (3 oursons bleus) Feuille rouge et verte= PV
- à droite des grenouilles cabanes achat couteau= 200 golds
- (D)= 2 danseuses
-**REGION 2:** (E)= 2 feuilles brunes +1 en tuant l'araignée violette
-**REGION 6:** gros bébé 4, dans le temple d'or: petit singe + boule rouge

MAUBERT ELECTRONIC BOUTIQUE

49, bd Saint Germain, 75005 Paris - Tél.: 43.29.40.04

DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE

MSX

REVENDEURS CONTACTEZ NOUS

IMPORTATEUR
DISTRIBUTEUR EXCLUSIF KONAMI - HAL

ORDINATEURS MSX

MSX1

YAMAHA YIS 503 ..... 990 F
+ 3 cartouches de jeux

MSX2

Philips NMS 8280 ..... 7 990 F
2 drives 720 k + souris
+ digitaliseur d'images

Philips NMS 8235 ..... 3 490 F
MSX2 avec lecteur de disquettes 360 K, livré avec logiciel Home Office Designer + traitement de texte, etc.

MONITEURS

Moniteur Philips

Couleur 1990F
..... 2690 F

Monochrome..... 990 F

IMPRIMANTES

Philips NMS 1431 ..... 2 890 F
PRNT 24 ..... 790 F

MANETTES DE JEUX

Quickshot 5..... 129F

Pour jeux de sport :

Hyper shot ..... 99 F
Joyball ..... 190 F

DISQUETTES

Disquettes 3 1/2 MF/2DD
(boîte de 10)..... 190F

Super Laydock : 2 méga	345 F	Ninja Kun : mégarom MSX2	290 F
Rastan Saga : 2 méga MSX2	345 F	Scramble Formation : 2 méga MSX2	290 F
Druid : mégarom MSX2	290 F	Topple Zip : mégarom	290 F
King's Valley 2 : MSX1/MSX2	290 F	Nemesis 3 MSX1/MSX2	290F

CARTOUCHES MSX à 230 F

Bosconian, Dig Dug, Game Master, Hyper Rally, Hyper Sport 3, King's Valley, Knightmare, Nemesis 1 ou 2, Penguin Adventure, Ping Pong, Q Bert, Road Fighter, Tennis, The Goonies, The Maze of Galious, Eggerland Mystery 2.

DESSIN

Tablette graphique ..... 1 190 F
Print Lab (cartouche) ..... 99 F

CARTOUCHES à 149 F

Circus Charlie, Comic Bakery, Dunkshot, Hole In One, Mopiranger, Rollerball, Time Pilot.

CARTOUCHES à 120 F

Magical Kid Wiz, Backgammon, Raid on Bungeling Bay, Lode Runner, Midnight Brothers.

CARTOUCHES à 190 F

Athletic Land, Eggerland Mystery, Hole In One Pro, Hyper Sport 1 et 2, Twin Bee, Sky Jaguar, Space Camp, Super Cobra, Yie Ar Kung Fu, Night Shade.

CARTOUCHES MSX2

Eggerland Mystery 2 ..... 230 F
Hole In One Special ..... 230 F
Metal Gear ..... 290 F
Vampire Killer ..... 290 F
USAS ..... 290 F

CARTOUCHES à 79 F

Pig Mock, Mr Ching, Step Up, Mue, Fruit Search.

MUSIQUE

Clavier musical ..... 1 190 F

Bon de commande à découper puis à retourner accompagné de votre réglement par chèque bancaire à :

MAUBERT ELECTRONIC BOUTIQUE, 49, bd Saint-Germain 75005 PARIS

Quantité Référence Prix unitaire Prix total

.....

.....

Frais de port* : ..... Total : .....

*20 F pour les logiciels, 90 F pour les ordinateurs, périphériques

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
.....
Téléphone .....

boules au couteau, redescendez au bas de l'écran, et passez rapidement l'écran du serpent, tuez à nouveau les lanceurs de boules et visitez la cabane avec la statue du gorille, ne faites pas les 3 avant, (vente de points de vie et de MP), si vous n'achetez rien, ils vous enlèvent ce que vous possèdez en MP. Montez ensuite tuer les bébés verts ainsi que ceux de droite, après les avoir tués 2 ou 3 fois, ils laissent une hache. Ceux de gauche donnent des golds. Descendez chercher le parchemin jaune, et retour à la région 1.

RÉGION 1 : SHOT 2 = parchemin jaune, allez pulvériser la pierre (A), visitez, puis la pierre (B), visitez seulement la première salle, il y en a 4 autres avec une cabane en labyrinthes et des chiens à tuer, mais c'est noir et il faut la lumière, sinon bonjour les dégâts ! Pulvérisez ensuite la pierre (C), prenez l'épée magique (ne sert que dans les souterrains) puis, pulvérisez la pierre (D)- Shot 2 = épée magique, tuez les fantômes, points de vie supplémentaires parfois utiles. Dans la seconde salle, visitez la cabane, vous ne pourrez pas prendre les 2 danseuses, il vous faut la corne. Retournez en région 2.

RÉGION 2 : montez à la pierre (E) et pulvérisez-là, Shot 2= épée, tuez les fantômes, allez à la seconde salle noire. Prenez le parchemin blanc et les 2 feuilles brunes, revenez à la première salle et tuez les fantômes, ils vous laissent. Descendez ensuite à l'écran du monstre marin, ne tuez pas les serpents, passez rapidement leurs écrans. Les lanceurs de bâtons jettent ceux-ci sur toute la longueur de l'écran dans l'axe où ils se trouvent. Évitez les carapaces en restant en haut de l'écran et passez au-dessus de la cabane, allez jusqu'à l'eau au bord de l'écran à droite et descendez à la moitié. Shot 1= boules. Shot 2= parchemin blanc. Passez l'écran et aussitôt, Shot 2, puis avancez vers le monstre et tirez les boules, il laisse une serpe. Avec la serpe vous pourrez tuez les carapaces, la serpe et les boomerangs étant les 2 armes les plus efficaces dans bien des cas, n'oubliez pas de visiter la cabane. Retour région 1.

RÉGION 1 : écran ours à gauche des écureuils, avant de le passer, Shot 2= parchemin blanc, agissez comme pour le monstre marin, mais en bas de l'écran. Laissez un totem et ouvrez accès région 3.

RÉGION 3 : Shot 1= serpe, récoltez des ananas rouges aux 2 écrans lanceurs d'oiseaux (PV), puis 3 boomerangs aux lanceurs de boomerangs, faites des allez-retours par la méthode expliquée au début, ensuite Shot 2= parchemin blanc et Shot 1= boomerang. Tuez l'ours, donne 4 PV.

La suite au prochain numéro.

NINTENDO

THE LEGEND OF ZELDA

JEUX OFFERTS PAR BANDAÏ-NINTENDO

Le labyrinthe du niveau 1 se trouve en D8.
Le labyrinthe du niveau 2 se trouve en D13.
Le labyrinthe du niveau 3 se trouve en H5.
Le labyrinthe du niveau 4 se trouve en E6 : avec le radeau.
Le labyrinthe du niveau 5 se trouve en A12 : en B12 monter toujours à l'échelle.
Le labyrinthe du niveau 6 se trouve en C3.
Le labyrinthe du niveau 7 se trouve en E3 : avec le sifflet.
Le labyrinthe du niveau 8 se trouve en G14 : avec la bougie.
Le labyrinthe du niveau 9 se trouve en A6 : avec une bombe.
Je vous laisse trouver les entrées vous-même pour ne pas gâcher l'intérêt du jeu.
Si vous vous incrivez sous le nom de ZELDA au début de la partie, vous passerez à la deuxième partie du jeu, où les écrans restent les mêmes mais les entrées des labyrinthes, les attributs magiques et les entrées cachées de la première partie ne sont plus à la même place.
Dans la deuxième partie :.
Le labyrinthe du niveau 1 se trouve encore en D8.
Le labyrinthe du niveau 2 se trouve en D5 : bouger Armos.
Le labyrinthe du niveau 3 se trouve en D13 : avec le sifflet.
Le labyrinthe du niveau 4 se trouve en B12 : avec le bracelet.
Le labyrinthe du niveau 5 se trouve en E6 : avec le radeau.
Le labyrinthe du niveau 6 se trouve en D1 : avec le sifflet.
Le labyrinthe du niveau 7 se trouve en G13 : avec la bougie.
Le labyrinthe du niveau 8 se trouve en B10 : avec une bombe.
Le labyrinthe du niveau 9 se trouve en ?
Conseil : dans les souterrains, si l'on déplace certaines pierres, des escaliers apparaissent dans lesquels se trouvent des trésors, des surprises, ou mènent à d'autres pièces. En posant des bombes sur les murs, des issues peuvent apparaitre, menant à des trésors ou des conseils forts utiles (il y en a beaucoup).
Les attributs magiques :
L'échelle se trouve dans le labyrinthe du niveau 4.
Le radeau se trouve dans le labyrinthe du niveau 3.
La lettre à une petite vieille se trouve en A15.
La lettre à une petite vieille de la deuxième partie se trouve en B2.
La bague bleue se trouve en D5 dans la première partie et en A16 dans la deuxième.
Le bracelet de puissance se trouve en C5.
La flèche d'argent se trouve dans le labyrinthe du niveau 9.
La bougie rouge se trouve dans le labyrinthe du niveau 8.
Le sifflet se trouve dans le labyrinthe du niveau 5.
Le bâton magique et le livre de magie se trouvent dans les labyrinthes des niveaux 6 et 8.
L'épée blanche se trouve en A11, l'épée magique en C2 et, dans la deuxième partie, en A10.
Pour sortir de la forêt perdue, allez en haut, à gauche, en bas, et à gauche : si vous allez à droite, vous sortez de la forêt perdue et voous devrez recommencer toutes les opérations.
Dans la deuxième partie, si vous n'avez pas le sifflet, vous ne pouvez pas entrer dans les labyrinthes 3,6. Il se trouve dans le labyrinthe 2, il faut traverser un mur, sans bombes, ni portes : en effet, en vous mettant juste au milieu du mur, vous pourrez le traverser tel un passe-muraille !!!
Il y a des tas d'astuces, de trésors, de bonus mais il serait trop long de tout énumérer. Je vous laisse les découvrir vous-même : en cas de problème sur ce jeu, écrivez-moi.
Fabrice Caillieret, 62113 Labourse

EXELTEL... QUEL

HOPITAL SILENCE

Retour à la nauséeuse Bretagne de Pépé Rétro. Je n'ai rien contre la Bretagne bien sûr, mais celle de ce glorieux personnage est assez particulière. Et, lorsque sous les vapeurs de la gnôle omniprésente j'ai senti des émanations putrides de choux en décomposition, je me suis vu mourir. Malgré cela, me voilà au rendez-vous : le "Pépé" à l'œil mauvais aujourd'hui, et je sens que ça va barder...

Micro News : Et quoi d'neuf Pépé ?
Pépé Rétro : Tiens, tu fais bien d'arriver mon gars. On va parler des saloperies qui se sont passées dans l'temps, quand t'étais encore en train de lire Pif Gadget.
Micro News : C'est pas vrai, je l'ai jamais lu !
Pépé Rétro : Menteur !
Micro News : J'avoue !
Pépé Rétro : T'as d'la chance. Ouais, aujourd'hui que je m'en vais te causer de l'**Exeltel**, le dernier micro qu'a pu sortir la boîte appelée **Exelvision.**
Micro News : Ne pourriez-vous, très cher, faire un effort de bon parler ?
Pépé Rétro : Pfff... c'est bien parce que je suis bonne pâte.
*Micro News : Pour en revenir au sujet d'aujourd'hui, je me souviens bien de l'**Exl 100**, mais l'Exeltel ça ne me dit rien...*
Pépé Rétro : Normal, et pourtant il parlait !
Micro News : Pardon ?
Pépé Rétro : Ben oui quoi, il parlait, avec une synthèse vocale pas mal du tout d'ailleurs, en tout cas pour l'époque. Mais, et c'est là qu'est le truc pas clair, il n'a jamais marché malgré une compétitivité certaine face au CPC qui sortait lui aussi...
Micro News : Bon, mais au moins, il était bien l'Exeltel ?
Pépé Rétro : Plutôt oui ! Un vrai clavier mécanique azerty, avec un pavé numérique. On pouvait le brancher via un câble tire-bouchon à l'unité centrale, ou s'en servir détaché par liaison infra-rouge... en standard sur la machine, bien sûr. De toute façon il savait tout faire, parler, téléphoner, se connecter à un serveur, servir de répondeur. On pouvait même programmer avec ! En plus il était bourré de RAM et de ROM dans tous les sens que c'en était un plaisir... Le seul truc, c'est qu'on sentait bien que le mec venait de chez Texas Instruments : on retrouvait dans le basic la même manie de faire débuter les trois quarts des intructions par le mot CALL, marrant...
Micro News : Et pourquoi ça n'a pas marché ? Un vice caché ?
Pépé Rétro : Pas de logiciels. On ne sait pas trop pourquoi, les éditeurs français ne voulurent pas développer sur Exl 100 et Exeltel, à part quelques éducatifs de piètre qualité. Maintenant, si les possesseurs d'Exeltel font la gueule, il leur faut savoir qu'à ce jour Exelvision est une entreprise prospère qui voit s'ouvrir devant elle le grand marché des Etats-Unis, avec ses produits de télécommunications et des applications verticales. Même si cette société ne s'occupe plus d'informatique grand public, il est toujours possible de se procurer les extensions pour leurs anciens ordinateurs.
Micro News : Et ils ne comptent pas y revenir, à l'informatique grand public ?
Pépé Rétro : Je ne ferais que citer M. Zebrouck, directeur commercial d'Exelvision : "Et pour sortir quoi ? Un nouveau PC ?"
Micro News : Et bien, vous êtes renseigné Pépé !
Pépé Rétro : Un peu mon gars, mais assez causé, je t'offre un coup de gnôle !
Micro News : C'est pas d'refus ! Gargl... Pfff ! C'est fort !
Pépé Rétro : Penses-tu, soixante-dix degrés c'est rien... Enfin voilà quoi... C'est le passé tout ça...
Micro News : Allons, pas trop de nostalgie Pépé Rétro... Je vous laisse vous reposer, soyez en forme le mois prochain !

BLANCHE-FESSE ET LES SEPT BUGS

Décidément malchanceuse, la reine Load s'en prend à son fidèle mais moqueur compagnon, le ST. Mis pour un moment au rancart, celui-ci se voit avec stupeur remplacé au pied-levé par un Amiga... Loin de ces tribulations, Blanche-Fesse et le Nain Byte réussissent une connexion parfaitement synchronisée. Un peu plus tard, nous retrouvons Blanche-Fesse penchée (gasp) sur des problèmes de communication...

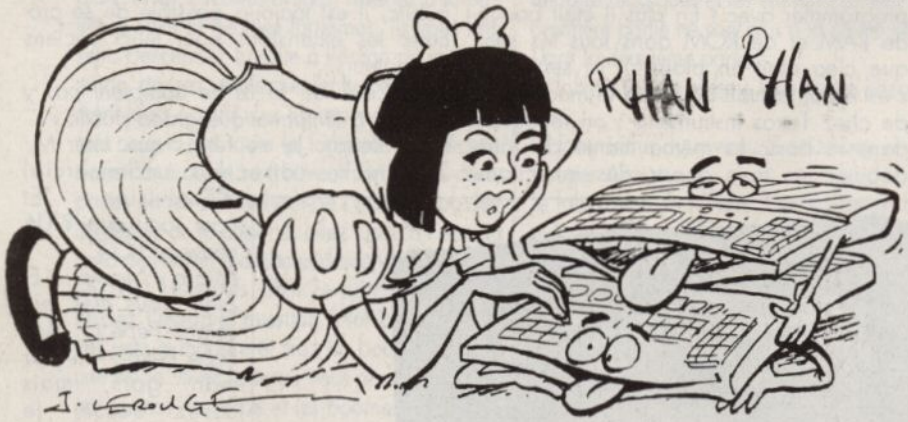
Blanche-Fesse : Pfuuu... Qui l'eut crû ! Un si petit nain, et une si grande chose... Hum... Ça laisse rêveuse... Je crois bien que j'y reviendrai, tout compte fait.

Le Nain Byte : Puf puf... Tout ce que tu veux... Puf puf... du moment que tu me laisses... Puf puf... un petit moment pour récupérer !

Blanche-Fesse : On fait une pause, pour parler un peu d'informatique ?

Le Nain Byte : Volontiers, mais de quoi va-t'on parler ?

Blanche-Fesse : Tu ne m'as pas encore parlé des ports de connexion où l'on branche imprimante et autres !



Le Nain Byte : Ah ben oui, mais ça moi, je ne connais pas très bien, si tu veux en savoir un peu plus, il faut que je te branche sur Reset.

Blanche-Fesse : Ah ? Bon d'accord. Alors à bientôt, mon nain acidulé...

Dans son château, la Reine Load vient à l'instant d'allumer son Amiga.

La Reine Load : Alors, mon bel et fidèle serviteur... que tu es bien carrossé ! Te dirait-il de voir sous mon corsage de dentelle blanche ?

Amiga : Argh, non pas ça ! Allez zou, et une petite Guru Méditation...

La Reine Load : De quoi ? Un ordinateur qui médite ? Décidément, ST ou Amiga, vous ne valez pas mieux l'un que l'autre ! Ouinnn...

(Mais laissons la reine à son chagrin et retournons à nos brebis...)

Blanche-Fesse : Bêêê...

Le Nain Reset : Tu m'as demandé, ô belle des champs ?

Blanche-Fesse : Oui, je veux tout savoir sur les ports de connexion qu'on trouve sur les ordinateurs !

Le Nain Reset : Mâtin ! Ce n'est pas une maigre tâche que voilà, il y a tellement de "standards" dans ce domaine !

Blanche-Fesse : Alors, parle moi seulement des plus connus...

Le Nain Reset : D'accord. Pour commencer, la plus connue de toutes est certainement la RS232C ou encore interface série. C'est l'interface couramment utilisée pour tous les transferts de données, que ce soit entre ordinateurs ou via un modem, par le réseau téléphonique.

Blanche-Fesse : Et ça veut dire quoi, une "série" ?

Le Nain Reset : Ça signifie que le flux des données envoyé par l'ordinateur se fait en série, tiens ! Il envoie les données caractère par caractère, selon le format défini par l'utilisateur. Un câble série classique est composé de cinq fils et, comme pour tout équipement électrique, l'un de ceux-ci est la masse. Deux autres fils s'informent de l'état de disponibilité de l'ordinateur récepteur, par l'intermédiaire des signaux RTS (demande d'émission, en anglais Request To Send) et CTS (prêt à émettre, en anglais Clear To Send). Grâce à ces signaux, les ordinateurs se coordonnent de façon à ce qu'il n'y ait pas de données envoyées si la machine n'est pas prête à les recevoir.

Blanche-Fesse : Wahou ! Heureusement que j'ai noté, je pourrais revoir ça à tête reposée... Et au fait, pourquoi reste-t'il encore deux fils ?

Le Nain Reset : Hé ben hé, cong, pour le transfert des données tiens ! Il y a le canal TXD (transmit data) pour envoyer les codes et RXD (receive data) pour les recevoir. Tu t'imagines bien que pour converser, il faut savoir parler et écouter !

Blanche-Fesse : Bah, moi je connais une autre façon de communiquer, si tu vois ce que je veux dire...

Le Nain Reset : Pas très bien, mais si tu veux me faire une démonstration, je suis ton nain !

Blanche-Fesse : Va donc voir chez la reine si j'y suis !

Le Nain Reset : Pfff... Tant pis, je continue avec l'interface dite parallèle.

Blanche-Fesse : Oui, vas-y, mais vite hein, je suis fatiguée la.

Le Nain Reset : Bon. Et bien disons que au lieu d'avoir un fil par lequel passent toutes les données, on trouve dans le cas présent une nappe de huit fils, correspondants...

Blanche-Fesse : ...à huit bits, ce qui veut dire un octet et donc une donnée ! C'est ça ?

Le Nain Reset : Etonnante. Tu es étonnante. J'ai carrément plus rien à dire, moi... Si ce n'est qu'il y a quand même quelques fils supplémentaires pour le contrôle du flux, etc.

Blanche-Fesse : Ça va, j'ai compris mon petit... Bien, c'est pas tout ça, mais je prendrais bien un peu de repos moi... Allez, zeu teu fais un tit bizou, et à la prochaine... Tiens, plutôt que de râler, va donc m'appeler le petit Byte, histoire de... Enfin, voilà quoi !

Le Nain Reset : Grmblblbl, ça va pas se passer comme ça...

A suivre...

ETES-VOUS PRET POUR...

SKWEEK FOR PRESIDENT

SKWEEK A TOUTE HEURE

UN AMOUR DE SKWEEK

WANTED SKWEEK

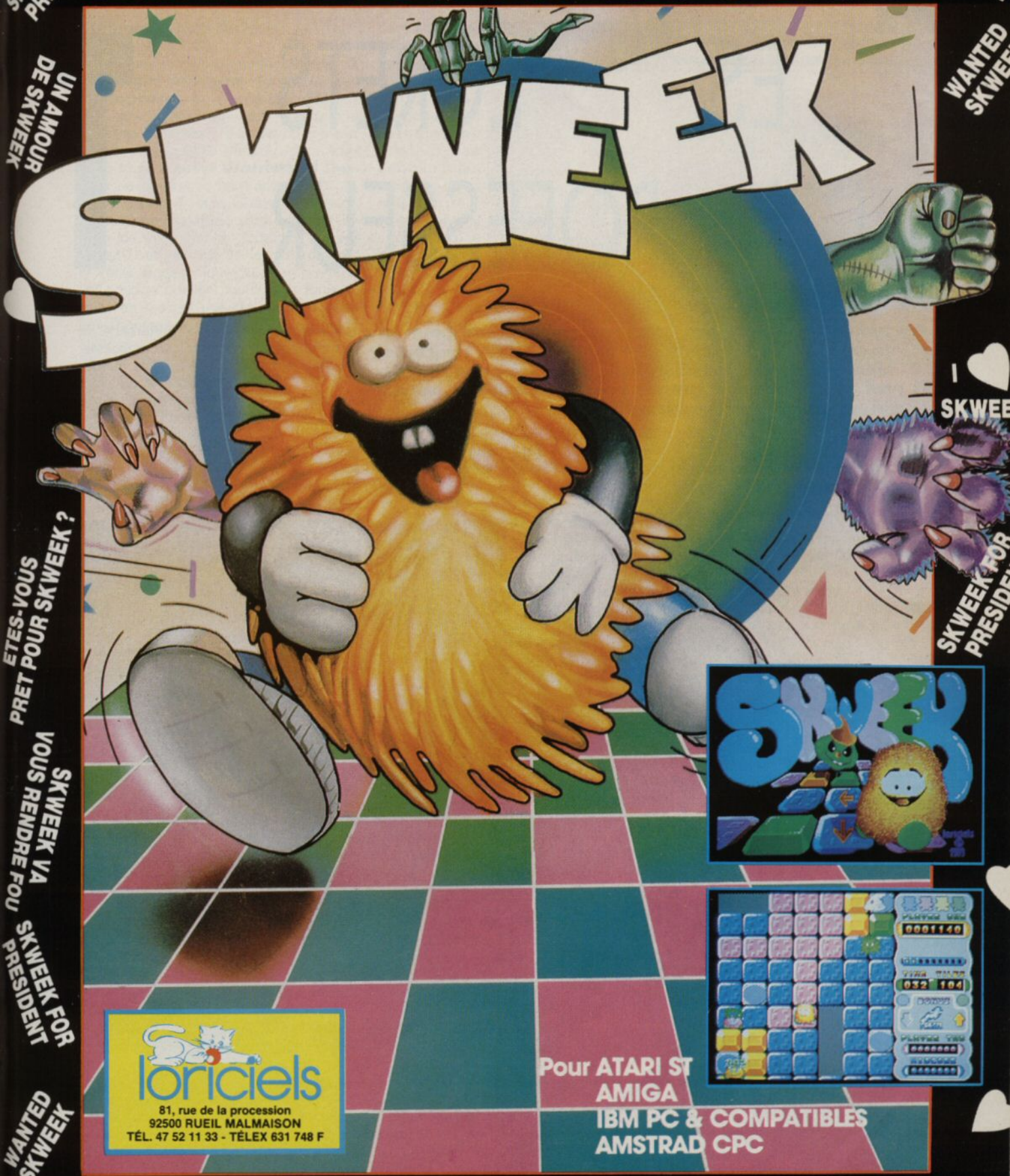
I ♥ SKWEEK

ETES-VOUS PRET POUR SKWEEK ?

SKWEEK VA VOUS RENDRE FOU

SKWEEK FOR PRESIDENT

WANTED SKWEEK



loriciels
81, rue de la procession
92500 RUEIL MALMAISON
TÉL. 47 52 11 33 - TÉLEX 631 748 F

Pour ATARI ST
AMIGA
IBM PC & COMPATIBLES
AMSTRAD CPC

ETES-VOUS PRET POUR SKWEEK ?

SKWEEK A TOUTE HEURE

UN AMOUR DE SKWEEK

SKWEEK VA VOUS RENDRE FOU

I ♥ SKWEEK

LES SECRETS DU PROFESSEUR ST

En ces temps si troublés que le baromètre se prend pour un yoyo, on ne sait plus vraiment comment s'habiller. Heureusement, bien loin de ces considérations esthético-saisonnières, voici prof ST qui arrive à grands pas. Et ça fait des grands sploutchs, et ça fait des grands splitchs...

Professeur ST : Atchoum ! Toc toc toc. Et hop !

Micro News : Vous avez perdu votre langue, prof, ou bien vous lancez-vous dans l'imitation du marsupilami ?

Professeur ST : Pfft ! Ben... euh... c'est quoi un marsumachin ? Un nouvel éditeur ? un nouveau jeu ? un nouveau joystick ?

Micro News : Madre mia, non ! Il s'agit d'un personnage de bande dessinée qui s'exprime lui aussi par onomatopées. Un peu comme vous, quoi.

Professeur ST : A oui, je vois à peu près ce que vous voulez dire ! mais comprenez-moi, c'est lassant de répéter sans cesse la même chose au fil des mois. Alors je me suis dit qu'il serait amusant, voire cocasse, de démarrer ainsi notre rubrique.

Tenez, je suis tellement déterminé à rompre avec la monotonie ambiante que je commencerai... par un bouquin : le sublime **Voler avec Flight Simulator 2** édité par **Microsoft Press** et naturellement écrit par Charles Gulick, auteur de nombreux ouvrages traitant du sujet (*Flight Sim. Copilot* pour PC). C'est bourré de trucs, d'astuces, de suggestions de vol et c'est drôlement bien écrit. Je veux dire par là que c'est bien écrit et drôle, quoi. De plus, il comporte toutes les cartes de la disquette F.S.

Micro News : Eh bien bravo pour l'effort mais trêve de commentaire et au boulot. Alors prof, ces softs. Quoi de neuf ?

Professeur ST : Oh, la moitié de dix-huit !

Micro News : C'est amusant.

Professeur ST : Euh, en fait, c'est une mesure préventive destinée à instaurer un climat détendu, because j'ai pas énormément de logiciels ce mois-ci et vous connaissant...

Road Blaster ▼

Micro News : Allons, allons, ne parlons plus de cela mais plutôt de **Loriciels.**

Professeur ST : Oui, pour vous annoncer que **Cobra 2** sera probablement disponible lorsque vous lirez ces lignes. Comme son nom l'indique, le logiciel est inspiré des aventures de Cobra, le héros de dessin animé japonais bien connu des admirateurs de Dorothée. Le logiciel est plutôt sympa dans son ensemble mais ma préférence va aux bruitages et à la musique digitalisée, les deux étant véritablement très réussis.

Micro News : Oui, il est utile de préciser que le jeu n'a heureusement rien à voir avec Cobra "tout court", c'est à dire Cobra 1 qui frisait la catastrophe au point de la faire ressembler à un mouton.

Professeur ST : Je n'ai pas trop suivi la phrase précédente, là.

Ultima V ▲

Micro News : Frisé comme un mouton. C'est un trait d'esprit, enfin une plaisanterie si vous préférez.

Professeur ST : Ah ben ouais, un peu comme Micro News à la fin du mois !

Micro News : C'est à mon tour de ne plus vous suivre, prof.

Professeur ST : Ben oui, à la fin du mois, vous bouclez !

Micro News : Pas mal prof, mais qu'ils soient bouclés ou frisés, revenons plutôt à nos moutons, avant que les lecteurs ne les comptent.

Professeur ST : A force d'avoir l'esprit de l'escalier, on finit par le descendre sur le derrière. Mais brève de taliverne, l'un des plus importants jeux de rôles revient en force. Non, il ne s'agit pas de *Wizardy* sur Apple mais bien

d'**Ultima**, ou plutôt des Ultima.

Micro News : ..?

Professeur ST : On annonce **Ultima 5** de **Origin Systems** (distribué par **Microprose**), qui devrait sortir très prochainement. Bien entendu, il sera possible de récupérer l'équipe de personnages sauvegardés du précédent volet de la saga. Sous-titré **Warriors of Destiny**, le logiciel va vous entraîner 6 ans après *Ultima 4* et la Quête de l'Avatar. En ces temps troublés, Lord British a disparu du continent de Britania et vous devez lutter seul contre le mal afin que la Vérité règne à nouveau. Bien entendu, l'emballage contient toujours la fameuse carte en tissu et une ou deux babioles (en l'occurence un pentacle en aluminium). En revanche, le packaging de la série a été revu et les nouvelles boîtes sont un peu plus petites. Bonne nouvelle, les graphismes sont vraiment meilleurs qu'avant, personne ne s'en plaindra.

Micro News : Ensuite...

Professeur ST : Ensuite on remonte le temps puisqu'il est prévu que **Ultima 1, 2** et **3** sortent prochainement en compilation. Pourvu que les cartes y soient. Ah... je me rappelle la première, celle d'origine (!), qui était en carton parcheminé.

Micro News : C'est pas "les secrets de Lord British" ici.

Professeur ST : Soit, je ne dirai donc pas que **Ultima 6** arrive sur PC et qu'il clôturera le cycle (*Exodus, Quest of the Avatar* et *Warriors of Destiny*).

Micro News : Calmé ?

Professeur ST : Oui, merci. Encore une bonne nouvelle, le célèbrissime **Ancient Art of War at Sea**, de **Broderbund** est en cours d'adaptation. C'est **Microïd** qui s'y colle et on vous tiendra au courant de l'avancement des travaux.

Sans transition, chez **Loriciels** on annonce **Bumpy**, un petit jeu d'arcade dans lequel on pilote une baballe qui saute dans tous les sens et ce, pendant une centaine de tableaux. A suivre...

Micro News : Ça doit être assez coton, la conduite d'une balle.

Professeur ST : Moins que celle d'un engin motorisé hyper-rapide...

Micro News : Quel est ce nouveau mystère ?

Professeur ST : Après le très moche *Outrun* - lequel s'est toutefois très bien vendu - **US Gold** annonce **Outrun Europa**. Ça a l'air beaucoup plus beau mais, n'ayant pas pu voir de démo animée, je réserverai mon jugement pour plus tard.

Micro News : Remarquez, ce sera peut-être très beau. Tenez, regardez **Road Blaster**, *par exemple, qui est également édité par* **US Gold**, *c'est très rapide et pourtant très beau.*

Professeur ST : Et en plus, la voiture est équipée d'un canon à l'avant.

Micro News : Vous m'en direz tant !

Professeur ST : Tant et plus, même, puisque je n'ai pas fini. Vous semblez être affolé par la conduite de bolides, alors que diriez-vous de faire un tour à bord de la navette Challenger ?

Micro News : La conduite d'un tel engin ne s'improvise pas du jour au lendemain !

Professeur ST : Ne vous en faites pas, les programmeurs d'**Orbiter** en sont conscients. Le jeu est évolutif et, au début, il est possible de se concentrer sur l'apprentissage, puisque les premiers niveaux de vol sont auto-documentés. Pour être tout à fait précis, ils sont même "audio-documentés" puisqu'une synthèse vocale tient lieu de liaison avec la terre. Heureusement, cette dernière n'étant pas hyper-claire, les ordres s'inscrivent également à l'écran dans une petite fenêtre.

Micro News : Houla ! Vous me faites craindre le pire pour mes yeux, avec votre petite fenêtre.

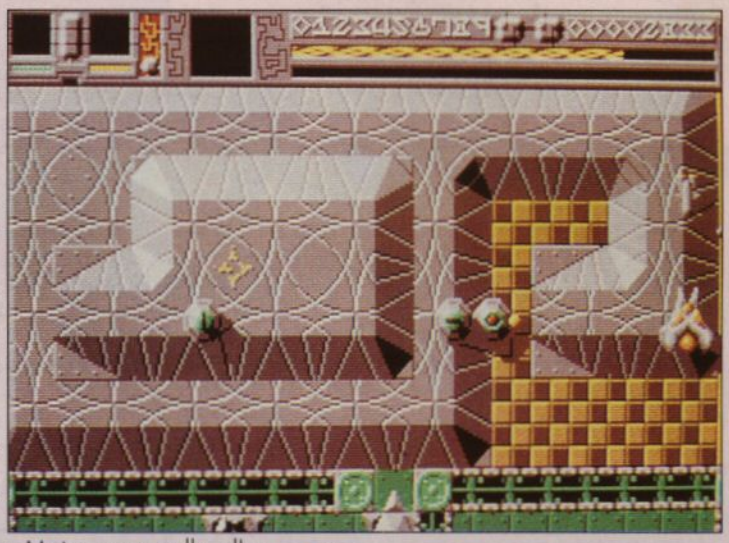
Professeur ST : Ah, ah ! Je vous vois venir mais j'ai réponse à tout. Le logiciel tourne également en haute résolution, c'est-à-dire sur un moniteur monochrome.

Micro News : Et si on en a pas ?

Professeur ST : On se contente de jouer en moyenne résolution couleur, pardi !

Micro News : Ça ne doit pas être très jojo comme résultat !

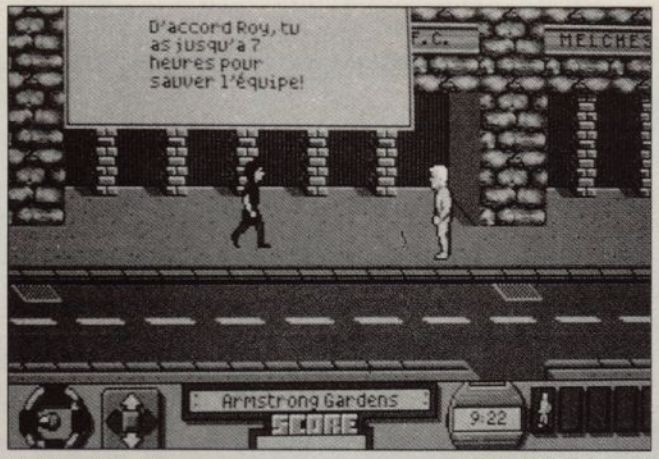
Professeur ST : Certes oui, mais à ce niveau de simulation la qualité des gra-



▲ *Fusion*

▼ *Orbiter*

Out Run Europa ◀



▲ *Roy of the Rovers*

phismes semble vraiment passer au second plan. On ne passe pas très loin d'un jeu de l'esprit. Du reste, l'éditeur **Spectrum Holobyte** est coutumier du fait, hormis pour *Falcon* qui est aussi bon que beau.

Micro News : Il est vrai que les écrans de Gato sont un peu... secs.

Professeur ST : Gato secs ? Vous êtes vraiment fier de votre jeu de mot ?

Micro News : Match nul !

Professeur ST : Gosh ! Voilà tout à coup que me revient en mémoire un jeu assez, heu, étrange. **Roy of the Rovers**, de **Gremlin**. Il s'agit d'un mélange bizarre, mi-aventure, mi-simulateur de football.

Micro News : Tiens, ça va plaire à l'un de nos pigistes qui est passionné par ce sport (Eric Legris pour ne pas le nommer !).

Professeur ST : Ah oui, voilà un véritable supporter qui sacrifierait même un *Dungeons & Dragons* pour s'adonner à une aussi saine passion ! Pour revenir au jeu, il faut tout de même savoir que le simulateur est assez catastrophique. La partie aventure, en revanche, semble intéressante.

Micro News : Et oui, il est très difficile parfois de faire fusionner plusieurs choses.

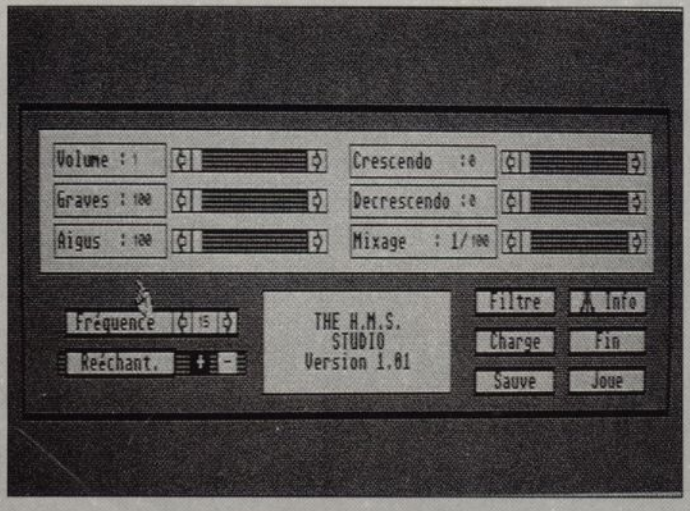
Professeur ST : Ça alors ! Voilà que vous me faites encore penser à un jeu ! **Fusion**, édité par **Electronic Arts.** Ah, voilà une bien belle chose. Bien entendu, vous pourrez m'objecter que le thème n'est pas nouveau mais je vous promets que c'est pourtant superbe.

Micro News : Si vous ne me dites pas de quoi il retourne, je n'objecterai pas grand chose !

Professeur ST : Oui, c'est exact. On dirait une sorte de *Goldrunner* mâtiné de *Xenon*. Bref, un engin survole un décor plein de canons et de machins qui tirent dans tous les sens. Au bout d'un moment, l'engin ramasse un bidule qui trainait là et hop ! tel le frêle papillon sortant de sa chrysalide, l'engin en question se transforme en machine volante. C'est beau et hyper rapide. Bien entendu, quand ses ailes de géant l'empêchent de marcher, il suffit d'appuyer sur la barre d'espace pour qu'il rampe de nouveau.

Micro News : Quel lyrisme tout à coup, quel musicalité dans la description.

Professeur ST : Ah ! Ça me fait penser à un tr...



▲ *House Music*

Micro News : Stop ! Y'en a marre. Je ne peux rien dire sans que cela ne vous fasse penser immédiatement à un truc ou à un autre.

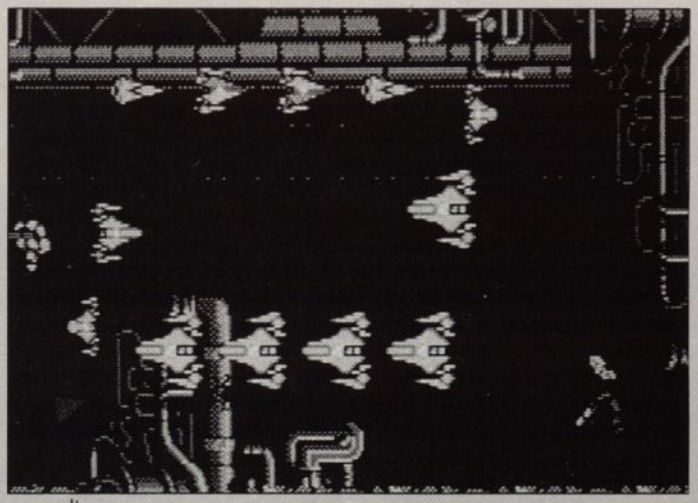
Professeur ST : Eh oui, je n'y peux rien ! Toujours est-il que musicalité me fait penser à musique et musique à House Music.

Micro News : Parce que vous trouvez que l'Acid House, c'est de la musique ?

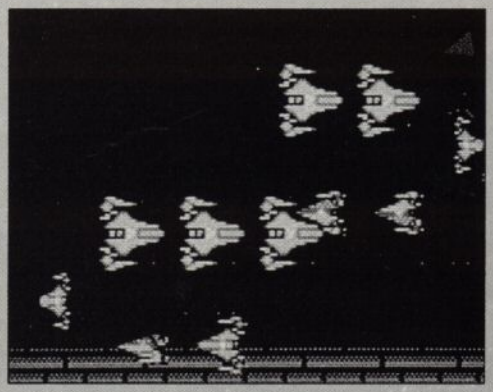
Professeur ST : Euh, à vrai dire non. Mais le but de ma présence ici n'est pas de critiquer le dernier disque (si c'était vrai !) de Yaz. Pas du tout. **House Music System** est un programme édité par **Esat Softwares** qui permet de faire de la musique (House ou non) en collant des échantillons récupérés sur les logiciels les plus courants du marché, tel *ST Replay*, par exemple. De nombreuses options permettent de bidouiller les sons dans tous les sens et le logiciel a l'air bien fichu.

Micro News (excédé) : Continuez et cessez vos digressions...

Professeur ST : J'ai gardé le plus beau pour la fin. **Forgotten Worlds** de **Us Gold**, adapté du célèbre jeu d'arcade. L'écran que je vous montre est vraiment



▲ *Forgotten Worlds* ▼



celui d'une pré-version puisqu'il y manque un scrolling mais je vous promets que ça va être extraordinaire.

Micro News : Oui, tout cela est bien beau. Et bien voilà une bonne chose de faite, prof.

Professeur ST : Oui, il ne me reste plus qu'à vous quitter.

Micro News : See you later prof !

NOUVEAU !

71, rue du Cherche-Midi
75006 Paris
Métro : Sèvres-Babylone
ou Saint Placide

Magasin ouvert du
lundi au samedi
de 9 h 30 à 19 h 30

Tél. : (1) 45.49.14.50

LE SPÉCIALISTE DE LA CONSOLE

- Atari 2600, Atari XE, CBS Colecovision, Mattel, Nintendo, Sega -

OUVRE SES PORTES AUX JEUX AMSTRAD CPC, ATARI ST, AMIGA, MSX, COMMODORE 64, SPECTRUM !

TOUTES LES CARTOUCHES ET DISQUETTES PEUVENT ÊTRE TESTÉES EN MAGASIN

REPRISE OU ÉCHANGE DE VOS ANCIENS JEUX

MATÉRIEL ET LOGICIELS D'OCCASION TOUTES MARQUES

POINTS DE FIDÉLITÉ

BONS MICRO NEWS
VENTE PAR CORRESPONDANCE

COCO

IL Y A LES CLIENTS COCONUT... *IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...*

COCONUT
ÉTOILE
41, avenue de la Grande-Armée
75016 PARIS ✆ 45.00.69.68
Métro Argentine (Fermé le Lundi)

COCONUT
RÉPUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS ✆ 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT
MONTPELLIER
C. CIAL LE TRIANGLE NIV. BAS
34000 MONTPELLIER ✆ 67.58.58.88
(FERMÉ LE LUNDI)

AMSTRAD CPC

COMPILATIONS :	C/D
10GREAT GAMES 3	129/149
SPECIAL ACTION	140/190
LES GEANTS DE L'ARCADE 2	149/199
HISTORY IN MAKING	199/249
OCEAN DYNAMITE	149/199
TAITO COIN OP	139/199
SPACE ACE	129/149
LES BEST D'US GOLD	145/195
SUPREME CHALLENGE	180/220
FIST' N' THROTTLES	129/149
FRANCK BRUND BIG BOX	129/179
GOLD SILVER BRONZE	149/199
LEADERBOARD PAR 3	145/169
KARATE ACES	115/175
COLLECTION KONAMI	110/180
GAME SET & MATCH	129/169
GAME SET & MATCH 2	129/169
ALBUM EPYX	99/189
AIRBONE RANGER	185/225
AFTERBURNER	95/145
ARTURA	95/135
ALIEN SYNDROME	95/139
ALTERNATIVE WORLD GAMES	95/145
ARTICFOX	145/195
ARKANOID 2	89/145
BATMAN	95/145
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	95/145
BARBARIAN 2	89/139
BARD'S TALES	145/195
CHUCK YEAGER	110/189
CIRCUS GAMES	00/149
CYBERNOID 2	95/135
CALIFORNIA GAMES	89/139
DOUBLE DRAGON	95/145
DRAGON NINJA	95/145
DYNAMIC DUO	95/145
ECHELON	89/139
ELIMINATOR	95/139
FOOTBALL MANAGER 2	95/139
GALACTIC CONQUEROR	129/169
GUERILLA WAR	89/139
GUNSHIP	180/239
HUMAN KILLING MACHINE	99/145
HEROES OF THE LANCE	120/239
I.S.S.	99/149
JINKS	99/149
LED STORM	99/149
LE MANOIR DE MORTEVILLE	/195
LE LIVRE DE LA JUNGLE	/199
LIVE AND LET DIE	95/139
LAST NINJA 2	125/145
L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE	99/149
L'ARCHE DU CPT BLOOD	145/195
MAXI BOURSE	139/189
MATCH DAY 2	89/149
NIGHT RAIDER	95/145
OPERATION WOLF	95/145
OLYMPIC CHALLENGE	95/139
PAC LAND	95/145
PAC MANIA	95/145
PHM PEGASUS	149/195
PIRATES	/179
RETURN OF THE JEDI	95/145
ROBOCOP	89/139
RAMBO 3	89/139
R TYPE	95/145
ROAD BLASTERS	89/139
S.D.I	95/145
SUPERSTARS SOCCER	95/145
SILENT SERVICE	95/145
THE DEEP	99/149
TECHNOCOP	99/149
THUNDERBLADE	95/145
TYPHOON	89/139
TIGER ROAD	95/145
TERRORPODS	95/145
THE GAME WINTER EDT	120/180
THE TRAIN	115/185
TARGET RENEGADE	89/145
VICTORY ROAD	89/139
WEC LE MANS	95/145
944 TURBO CUP	195/245

COMMODORE 64

COMPILATIONS :	C/D
HISTORY OF MAKING	245/295
LES BEST D'US GOLD	149/179
OCEAN DYNAMITE (IN CROWN)	139/189
TAITO COIN OP	125/165
FRANK BRUNO BIG BOX	129/179
FIST'N'THROTTLES	129/149
COMMAND PERFORMANCE	140/180
GOLD SILVER BRONZE	149/199
LEADERBOARD PAR 4	145/175
LES AS DU CIEL	139/199
KARATE ACES	119/179
TOP TEN COLLECTION	99/145
GAME, SET & MATCH	129/179
GAME, SET & MATCH 2	139/189
ALBUM EPYX	99/149
6 PACK VOL. 3	89/139
POWER CARTRIDGE	470 K
ACTION SERVICE	145/195
AFTERBURNER	95/145
APOLLO 18	95/145
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	95/145
BATMAN	95/145
BARBARIAN 2	95/145
BARD'S TALES	120/195
BARD'S TALES 2	/245
BARD'S TALES 3	/245
CIRCUS GAMES	95/160
CAVERMAN UGH LYMPIC	/195
CHESSMASTER 2000	120/195
CHUCK YEAKER FLIGHT ADV	99/189
CALIFORNIA GAMES	89/139
DOUBLE DRAGON	95/145
DRAGON NINJA	95/145
DEFENDER OF THE CROWN	149/189
ELIMINATOR	99/149
ECHELON	95/145
FOOTBALL MANAGER 2	95/145
FLIGHT SIMULATOR II. NF	490/590
GRAND PRIX CIRCUIT	120/189
GUERILLA WAR	89/125
GUNSHIP	139/189
HUMAN KILLING MACHINE	99/149
I.S.S.	110/169
INTERNATIONAL SOCCER	95/145
LED STORM	95/145
L'ARCHE DU CPT BLOOD	145/195
LAST NINJA 2	125/145
MENACE	120/160
MANIAX	95/145
NO	/225
OPERATION WOLF	95/135
OUT RUN	95/145
POWERPLAY HOCKEY	/195
PAC MANIA	95/145
POOL OF RADIANCE	/269
POWER AT SEA	99/169
P.H.M. PEGASUS	99/145
PIRATES	145/185
REBEL CHARGE CHICAMANGA	/260
RACK EM	120/189
ROBOCOP	95/135
R. TYPE	95/145
RAMBO 3	89/139
ROAD BLASTER	95/145
SERVE & VOLLEY	120/190
SOCCER (MICROPROSE)	185/225
SOLDIER OF LIGHT	95/145
S.D.I.	95/145
SUMMER OLYMPIAD	95/145
THE DEEP	99/149
T.K.O.	120/189
TECHNOCOP	99/149
TIMES OF LORE	120/180
THUNDERBLADE	95/145
TIGER ROAD	95/145
THE GAME SUMMER EDT	95/145
THE GAME WINTER EDT	95/145
THE TRAIN	99/149
TEST DRIVE	99/149
ULTIMA 5	325
WEC LE MANS	95/145
ZAC MC KRACKEN	/179

SPECTRUM

COMPILATIONS :	
HISTORY IN THE MAKING	249
OCEAN DYNAMITE (IN CROWD)	169
COMMAND PERFORMANCE	160
LES BEST D'US GOLD	149
FIST'N'THROTTLES	145
FRANCK BRUNO BIG BOX	140
TAITO COIN OP	125
GOLD SILVER BRONZE	145
TOP 10 COLLECTION	120
GAME, SET & MATCH	129
GAME SET & MATCH 2	149
AFTERBURNER	95
AIRBONE RANGER	120
ARKANOID 2	95
BATMAN	120
BARBARIAN 2	95
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	149
DRAGON NINJA	95
DOUBLE DRAGON	95
FOOTBALL MANAGER 2	95
GUERILLA WAR	95
GUNSHIP	120
INTERNATIONAL SOCCER	120
LAST NINJA 2	140
OPERATION WOLF	95
OLYMPIC CHALLENGE	120
PAC LAND	120
ROBOCOP	95
R TYPE	120
RAMBO 3	95
ROAD BLASTER	95
SOLDIER OF LIGHT	95
S.D.I.	95
TIGER ROAD	120
TECHNOCOP	120
THUNDERBLADE	95
TERRORPODS	95
WEC LE MANS	120

ATARI XL/XE

AIRWOLF	95/
AMERICAN ROAD RACE	85/
ACE OF ACES	95/149
ARKANOID	120/169
COLOSSUS CHESS 4.0	120/169
DAMBUSTERS	95/
DECATHLON	95/
GAUNTLET	95/145
FOOTBALLER OF THE YEAR	95/180
F 15 STRIKE EAGLE	120/169
LEADER BOARD	120/169
NINJA MASTER	69/
PRO GOLF	85/
ROCKFORD	85/
STEVE DAVIS SNOOKER	95/180
SPACE SHUTTLE	85/
SPY VS SPY TRILOGY	120/180
SPITFIRE ACE	120/169
SOLO FLIGHT 2	120/169
SILENT SERVICE	120/169
WINTER EVENS	120/169
WINTER OLYMPIADE 88	120/180
BLUE MAX	140 K
CHOPLIFTER	160 K
DESERT FALCON	180 K
EAGLE NEST	160 K
FIGHT NIGHT	190 K
FOOTBALL	120 K
FINAL LEGACY	120 K
GATO	190 K
JOUST	120 K
LODE RUNNER	190 K
MILLIPEDE	120 K
MIDNIGHT MAGIC	190 K
ONE ON ONE BASKET	190 K
RESCUE ON FRACTALUS	190 K
ROBOTRON 2084	120 K

PC 1512 & COMPATIBLES

COMPILATIONS :	
ALBUM EPYX	195
ALBUM EPYX N.2	245
LES CLASSIQUES VOL.1	290
LES CLASSIQUES VOL.2	290
PC GOLD HITS N.2	225
PC GOLD HITS	195
SPECIAL ACTION	295
AIRBONE RANGER	245
ACTION SERVICE	195
APOLLO 18	225
BALANCE OF POWER 1990	340
BILLIARD SIMULATOR	245
BIONIC COMMANDOS	185
BATTLE CHESS	245
CALIFORNIA GAMES	195
CONFLICT IN VIETNAM	245
CHUCK YEAGER FLIGHT ADVANCED	245
CHESSMASTER 2000	290
CHEESMASTER 2100	490
DOUBLE DRAGON	245
DECISION IN THE DESERT	290
DEFENDER OF THE CROWN	245
ECHELON	245
EMMANUELLE	220
FAST BREAK	290
F16 COMBAT PILOT	235
F19	385
FALCON AT	445
FLIGHT SIMULATOR V3	450
SCENERY DISK L'UNITÉ	250
GOLD RUSH	345
GUERILLA WAR	245
GRAND PRIX CIRCUIT	295
GALACTIC CONQUEROR	249
GUNSHIP	295
HUMAN KILLING MACHINE	195
HEROES OF THE LANCE	295
IKARI WARRIOR	225
ICE HOCKEY	145
JET FIGHTER	395
KING QUEST TRIPLE	395
KING QUEST 4	295
LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS	245
LE MANOIR DE MORTEVILLE	245
LE LIVRE DE LA JUNGLE	235
LAST NINJA	420
L'ARCHE DU CPT BLOOD	249
MIGHT AND MAGIC	395
MEURTRE A VENISE	245
MAXIBOURSE	245
MANHUNTER	325
MECH BRIGADE	290
NIGHT RAIDER	185
OPERATION JUPITER	245
POOL OF RADIANCE	295
PIRATES	225
POLICE QUEST 2	395
POLICE QUEST	245
REBEL CHARGE CHICAMANGA	290
ROGER RABBIT	245
RACK EM	245
ROCKET RANGER	295
SUPERMAN	245
SPEEDBALL	345
SERVE & VOLLEY	235
SARGON 3	295
SPACE QUEST 2	225
THE GAMES SUMMER EDT	245
THE GAMES WINTER EDT	245
THE TRAIN	245
THE HUNT FOR RED OCTOBER	225
TEST DRIVE	269
U.M.S.	225
ULTIMA 4	295
ULTIMA 5	295
WILLOW	245
WAR IN THE MIDDLE EARTH	345
ZAC MAC CRACKEN (FRANCAIS)	245
ZANY GOLF	235
2400 AD	245
4TH INCHES	225
944 TURBO CUP	239

ATARI 520/1040 STF

COMPILATIONS :	
COMPUTER HITS VOL.2	245
LES FORCES MAGIQUES	195
LES CLASSIQUES VOL.1	290
MEGA PACK	245
TRIAD	290
5 STARS	239
AFTERBURNER	239
ARKANOID 2	185
BIO CHALLENGE	195
BALLISTYX	195
BILLIARD SIMULATOR	195
BISMARK	295
BAAL	195
BATMAN	195
BARBARIAN 2	195
BARD'S TALES	225
CUSTODIAN	195
CAPITAINE FIZZ	149
CRAZY CARS 2	249
CIRCUS GAMES	195
COLOSSUS CHESS 10	295
CARRIER COMMAND	220
CHESSMASTER 2000	225
DRAGON NINJA	195
DEJA VU 2	395
DUGGER	195
DOUBLE DRAGON	195
D.T. OLYMPIC CHALLENGE	185
DONGEON MASTER	245
EMMANUELLE	215
ELITE	225
EXPLORA	345
EXPLORA 2	345
F.O.F.T.	285
FUSION	245
F16 FALCON(FRANCAIS)	295
FLIGHT SIMULATOR II NF	345
GOLD RUSH	395
GALBREDON'S DOMAIN	220
GAUNTLET 2	195
GUNSHIP	239
HUMAN KILLING MACHINE	195
HEROES OF THE LANCE	225
I.S.S.	245
INTERNATIONAL RUGBY	199
INTERNATIONAL KARATE +	225
KING QUEST 4	325
LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS	245
LOMBARD RALLY	245
LEADERBOARD BIRDIE	225
MANHUNTER	395
MEURTRE A VENISE	245
OPERATION NEPTUNE	245
ORBITER	345
OPERATION WOLF	185
OPERATION JUPITER	225
OUT RUN	195
PRISON	245
POLICE QUEST 2	395
PURPLE SATURN DAY	225
PAC MANIA	195
POWERDROME	225
ROADBLASTER	185
ROBOCOP	195
R TYPE	225
RAMBO 3	185
SUPERMAN	245
SPEED BALL	239
SUPER HANG ON	195
STARGLIDER 2	225
THE DEEP	199
THE GAME WINTER EDT	195
TIGER ROAD	195
TEENAGE QUEEN	195
TECHNOCOP	195
THUNDERBLADE	195
VICTORY ROAD	185
WAR IN THE MIDDLE HEARTH	395
WILLOW	295
ZAC MC KRAKEN (FRANCAIS)	245
ZANY GOLF	235
944 TURBO CUP	239

NUT.

1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS ET REGION PARISIENNE

HORAIRES D'OUVERTURE : DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H

AMIGA

MEGA PACK	245
TRIAD	295
AFTERBURNER	245
ARCANOID 2	235
BIO CHALLENGE	185
BALLISTYX	195
BILLIARD SIMULATOR	245
BAAL	185
BATMAN	239
BATTLE CHESS	245
BARD'S TALES	225
BARD'S TALES 2	249
CUSTODIAN	199
CRAZY CARS 2	245
CAPITAINE FIZZ	145
CALIFORNIA GAMES	225
CARRIER COMMAND	245
CHESSMASTER 2000	195
DRAGON'S LAIR	345
DUGGER	225
DOUBLE DRAGON	195
DONGEON MASTER	245
DEFENDER OF THE CROWN	315
EMMANUELLE	220
ELITE	245
FALCON	345
FLIGHT SIMULATOR 2	335
GAUNTLET 2	249
GALDREDON'S DOMAIN	220
HUMAN KILLING MACHINE	199
HOTBALL	269
HEROES OF THE LANCE	295
HYBRIS	269
I.K.+	245
INTERNATIONAL SOCCER	245
LOMBARD RALLY	295
LA QUETE DE L'OISEAU	245
LEADERBOARD BIRDIE	245
LE MANOIR DE MORTEVILLE	245
L'ARCHE DU CPT BLOOD	295
MEURTRE A VENISE	245
MENACE	225
OPERATION JUPITER	245
OPERATION WOLF	245
PURPLE SATURN DAY	245
PACMANIA	195
REBEL CHARGE CHICHAMANGA	430
ROGER RABBIT	235
ROCKET RANGER	309
SUPER HANG ON	245
SPACE QUEST 2	395
SKI SIMULATOR	295
SPEEDBALL	245
STARGLIDER 2	225
THE DEEP	195
TEENAGE QUEEN	245
TV SPORTS	345
TECHNOCOP	245
TIGER ROAD	225
THUNDERBLADE	245
UMS	245
WILLOW	325
ZAC MC KRACKEN	245
ZANY GOLF	290
944 TURBO CUP	245
4TH INCHES	239

APPLE 2

ARKANOID	269
BAD DUDES	295
BATTLE OF NAPOLEON	350
BARD'S TALE	250
BARD'S TALE 2	250
BARD'S TALE 3	250
COLONIAL CONQUEST	295
CHUCK YEAGER FLIGHT ADV	245
CALIFORNIA GAMES	350
CHESSMASTER 2000	250
DEMON'S WINTER	295
DECISION IN THE DESERT	290
DESTROYER	195
ECHELON	340
FLIGHT SIMULATOR 2	430
GAUNTLET	245
ICE HOCKEY	295
IKARI WARRIOR	320
KARATE CHAMP	190
KARATEKA	320
KUNG FU MASTER	190
MIGHT AND MAGIC	395
MECH BRIGADE	350
MARBLE MADNESS	225
POLICE QUEST	395
P.H.M. PEGASUS	225
ROGER RABBIT	360
STARGLIDER	245
THE HUNT FOR RED OCTOBER	345
THE GAMES WINTER EDT	450
TIME OF LORE	345
TEST DRIVE	225
THUNDERCHOPPER	245
TRIPLE PACK	190
ULTIMA 5	290
VICTORY ROAD	295
WINGS OF FURY	275

APPLE 2 GS

ARKANOID	295
BARD'S TALES	420
CALIFORNIA GAMES	295
CHESSMASTER 2100	395
DUNGEON MASTER	340
DEJA VU	395
DEFENDER OF THE CROWN	345
DESTROYER	350
GAUNTLET	290
ICE HOCKEY	295
KING QUEST 4	395
LAST NINJA	275
MINI PUT	295
MARBLE MADNESS	290
PIRATES	295
PAPERBOY	290
POLICE QUEST	290
SILENCE SERVICE	295
SHADOWGATE	350
SUBBATTLE SIMULATOR	340
TOMAHAWK	295
THEXDER	290
UNINVITED	350
WAR IN THE MIDDLE EARTH	395

CONSOLE SEGA

CONSOLE SEGA :	
+ HANG ON	
+ 2 MANETTES DE JEUX	
+ CABLE PERITEL	990
PISTOLET PHASER	249
JEUX	
AZTEC ADVENTURE	255
AFTER BURNER	295
ALIEN SYNDROME	295
ALEX KIDD	255
ALEX KIDD 2	295
ACTION FIGHTER	255
ASTRO WARRIOR / PIT POT	255
BLACK BELT	255
CAPTAIN SILVER	295
CHOPLIFTER	255
DOUBLE DRAGON	295
ENDURO RACER	255
F16 FIGHTER	195
FANTASY ZONE 3	255
FANTASY ZONE 2	295
FANTASY ZONE	255
GOLVELLIUS	295
GREAT GOLF	255
GREAT FOOTBALL	255
GREAT BASKETBALL	255
GREAT BASEBALL	255
GREAT VOLLEYBALL	255
GHOST HOUSE	195
KENSEIDEN	295
LORD OF THE SWORD	295
KUNG FU KID	255
MONOPOLY (ANGLAIS)	255
MIRACLE WARRIOR	395
MY HERO	195
OUT RUN	295
PHANTASY STAR	395
POWER STRIKE	255
PENGUIN LAND	295
PRO WRESLING	255
QUARTET	255
RAMBO 3	295
RESCUE & MISSION	255
ROCKY	295
SHINOBI	295
SHANGAI	255
SPY VS SPY	195
SECRET COMMAND	255
SUPER TENNIS	195
SPACE HARRIER	295
THUNDERBLADE	295
TEDDY BOY	195
TRANSBOT	195
THE NINJA	255
WORLD SOCCER	255
WORLD GRAND PRIX	255
WONDERBOY	255
WONDERBOY 2	295
ZILLION	255
ZILLION 2	255
JOYSTICKS SEGA :	
SPEED KING SEGA	180
CONTROL STICK	129
WINNER 190 SEGA	89

CONSOLE NINTENDO

CONSOLE NINTENDO :	
+ SUPER MARIO BROS	
+ 2 MANETTES DE JEUX	
+ CABLE PERITEL	990
PISTOLET	295
ROBOT	420
JEUX :	
BALLOON FIGHT	260
CASTLE VANIA	345
CLU CLU LAND	260
DONKEY KONG	195
DONKEY KONG 3	195
EXCITEBIKE	295
GOONIES 2	345
GRADIUS	295
GOLF	260
ICE CLIMBER	260
ICE HOCKEY	260
KID ICARUS	345
KUNG FU	260
LEGEND OF ZELDA	395
METROID	360
MACH RIDER	295
PUNCH OUT	345
PINBALL	260
POPEYE	195
PRO WRESLING	295
RC PROAM	295
RAD RACER	345
SOCCER	260
SLALOM	260
SUPER MARIO BROS	260
SUPER MARIO 2	395
TOP GUN	345
TENNIS	260
URBAN CHAMPION	260
VOLLEY BALL	260
WRECKIMG CREW	295
JEUX POUR PISTOLET :	
DUCK HUNT	295
HOGAN'S HALLEY	295
WILD GUNMAN	295
JEUX POUR ROBOT :	
GYROMITE	345
STACK UP	345
JOYSTICKS :	
NES ADVANTAGE	395

DISQUETTES VIERGES

DISQUETTES 3''5	
3''5 SF/DD, LES 10	89
3''5 DF/DD, LES 10	120
BOITE DE RANGEMENT 40 DISQ	99
BOITE DE RANGEMENT 80 DISQ	120
BOITE DE RANGEMENT 150 DISQ	150
DISQUETTES 5''1/4	
5''1/4 NEUTRES, LES 10	39
5''1/4 SF/DD, LES 10	69
5''1/4 DF/DD, LES 10	99
BOITE DE RANGEMENT 50 DISQ	99
DISQUETTES 3'', LES 10	190

MATERIEL

ATARI ST	
520 STF	3490
520 STF + MONITEUR MONO	4490
520 STF + MONITEUR COULEUR	4990
1040 STF	4790
1040 STF + MONITEUR MONO	5990
1040 STF + MONITEUR COULEURS	6990
MEGA ST2 MONOCHROME	9450 HT
MEGA ST2 COULEUR	10750 HT
MEGA ST4 MONOCHROME	12450 HT
MEGA ST4 COULEUR	12750 HT
LECTEURS SUPPLEMENTAIRES :	
DISQUE SUR 30 MEGA ATARI	4990
DISQUE SUR 60 MEGA ATARI	7590
CA 720 3''5 DF	1490
CUMANA 3''5 DF	1490
CUMANA 5''1/4 1 MEGA	1990
MONITEURS :	
MONOCHROME HR. SM124	1590
COULEUR SC1425	2590
COULEUR PHILIPS 8801	2490
IMPRIMANTES :	
ATARI SMM804	1990
LASER SLM804	11450 HT
STAR LC10 COMPLETE	2590
STAR LC10 7 COULEURS	2690
STAR LC 24/10	3990
DIVERS :	
CABLE IMPRIMANTE	150
RUBAN ENCREUR NL10	79
RUBAN ENCREUR LC10	49
RUBAN ENCREUR LC10 COULEUR	95
TAPIS SOURIS	75
PROLONGATEUR JOYSTICK (20cm)	49
QUADRUPLEUR JOYSTICK (ST)	95
DOUBLEUR JOYSTICK (CPC)	79
AMIGA :	
AMIGA 500	4490
CABLE PERITEL	190
LECTEUR 3''5 CA880	1490
JOYSTICKS :	
QUICKJOY 2	89
QUICKJOY 3	129
QUICKJOY 5	195
SPEEDKING KONIX	105
NAVIGATOR	169
MICRO BLASTER	130
ERGOSTICK	245
3 WAY WICO	320
COMPUTER COMMAND PC	390
SPEEDKING PC	245
SPEEDKING PC + CARTE	445

COMITES D'ENTREPRISE ET ETUDIANTS, NOUS CONSULTER.

RESERVATION ET DISPONIBILITES, TELEPHONEZ AU (1) 43.55.63.00

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

COCONUT

13, bd Voltaire
75011 Paris
43.55.63.00

carte bleue CB

NOM _____

ADRESSE _____

_____

_____

TÉL _____

Date d'expiration –/– Signature _____

TITRES	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage . . . . . + 15 F

Précisez ☐ Cassette ☐ Disk - TOTAL à payer . . . . .

Règlement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ mandat-lettre ☐ C.B

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20 F pour frais de rembt)

PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX :

☐ATARI ST ☐ATARI XL/XE ☐AMSTRAD CPC ☐APPLE ☐APPLE 2 GS
☐MACINTOSH ☐AMIGA ☐C64 ☐SPECTRUM ☐PC et COMPATIBLES

LES TRUCS DU DOCTEUR AMIGA

Le malade imaginaire !

Micro News : Docteur, je ne sais pas ce qui m'arrive, je suis malade comme un chien. Je crois que c'est le manque : je n'ai plus assez de logiciels pour ma machine préférée !

Docteur Amiga : M'oui. Mais encore ?

Micro News : Je n'arrive pas à avoir ma dose quotidienne de jeux géniaux. Il n'y a que vous qui puissiez me sauver !

Docteur Amiga : Bon, je vais vous faire une ordonnance pour un traitement de choc. Vous allez commencer par deux ou trois heures de **Zany Golf** ("Golf bouffon") signé **Electronic Arts**. Les graphismes sont un peu décevants, puisqu'ils sont exactement identiques à ceux de la version ST (testée le mois dernier). Par contre, les musiques sont superbes et différentes à chaque niveau. *Zany Golf* est complètement fou : vous faites une partie au milieu de moulins à vent, de hamburgers volants, etc. Abus conseillé.

Micro News : Et après ?

Docteur Amiga : Vous faites une course avec **Super Hang-On**, le célèbre jeu d'arcade adapté par **Electric Dreams**. Je ne dirai qu'un seul mot : c'est génial ! Les graphismes sont de bonne qualité, l'animation est parfaite, les bruitages honnêtes et, surtout, l'impression de vitesse est tout simplement extraordinaire ! En cas de complications, consultez Micro News qui vous donnera le mois prochain une bidouille qui bloque le chronomètre.

Micro News : Merci, docteur. Je sens que je commence déjà à aller mieux.

Docteur Amiga : Pour continuer à vous remettre en forme, vous allez faire de l'exercice. D'ici quelques mois, nous nous mettrons à la boxe avec un nouveau **Cinemaware** qui s'annonce fabuleux, **TV Sports Boxing**. D'après ce que j'ai pu en voir, ça sera le meilleur jeu de sport sur ordinateur, machines d'arcade comprises.

En attendant, un peu d'entraînement vous fera du bien avec **Ring Side**, édité par **GGC**. C'est un soft de boxe très complet, puisqu'il intègre l'entraînement, les matchs avec les sparring-partners et enfin la compétition. Malgré de beaux graphismes, l'animation est quand même trop primaire pour que le jeu soit un grand succès. Sympa, sans plus.

Micro News : Je trouve que la boxe, ce n'est pas assez violent !

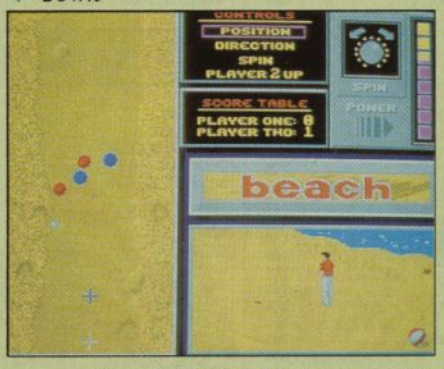
Docteur Amiga : Alors, essayez le karaté avec **Human Killing Machine**, le nouveau jeu de **US Gold**. Il est construit sur les bases de *Street Fighter*, sorti il y a quelques mois. Les décors ont été nettement améliorés mais l'animation est toujours assez quelconque. Le jeu se passe dans différents pays où vous devez vaincre des adversaires locaux, tous plus balaises les uns que les autres.

Micro News : Aïe ! Je crois que je ne tiendrai pas le choc.

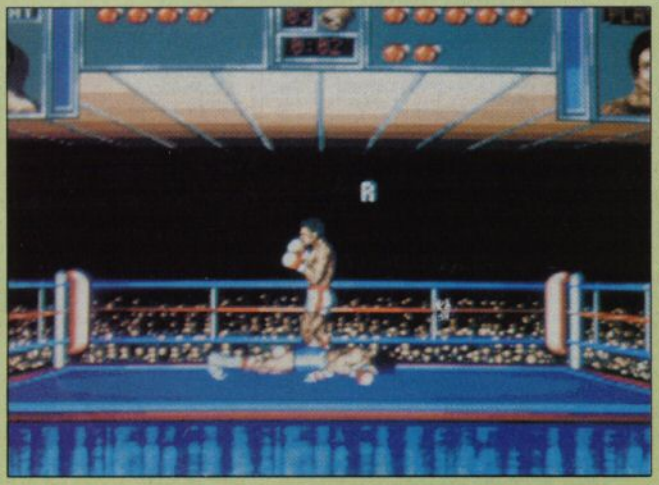
Docteur Amiga : Je vois. Encore un sportif en chambre. On va essayer quelque chose de moins remuant. C'est une simulation de pétanque ! Non, ne rigolez

▲ *Human Killing Machine*

▼ *Bowls*



▼ *Ring Side*



▲ *Scorpion*

pas, c'est vrai ! Il y avait déjà eu un simulateur de pêche à la ligne, alors... C'est fait par **Simulmondo**, les éditeurs de *Italy Soccer*, et ça s'appelle **Bowls**. Et, évidemment, le jeu fout un peu les boules : nul...

Micro News : J'ai bien peur de faire une rechute...

Docteur Amiga : Non, ne craignez rien ! J'ai quelque chose de superbe pour vous : **Scorpion**, un jeu au graphisme et à l'animation superbes ! Ça me rappelle beaucoup *Sword of Sodan*, mais en plus léché. Au total, un excellent jeu d'arcade-aventure qui vous tiendra en haleine des heures durant. Edité par **Digital Magic**, une nouvelle boîte, *Scorpion* devrait faire un véritable tabac.

Micro News : Mais j'en prends combien de doses ?

Docteur Amiga : A volonté ! Par contre, évitez les abus de **The Games : Winter Editions**, une édition catastrophique d'**Epyx** qui nous fait regretter le bon vieux temps de *Winter Games*. L'adaptation a été visiblement bâclée et même si le soft n'est pas entièrement inintéressant, il est très quelconque. Evitez également une catastrophe nommée **Castle Warrior**, de **King Soft**, mais c'est un éditeur que j'ai l'habitude de prohiber.

Micro News : Il y a d'autres choses interdites, dans mon cas ?

Docteur Amiga : Oui. A moins de parler très bien l'anglais et d'adorer les jeux d'aventure chia... heu statiques, évitez **Scary Mutant Space Aliens from Mars**. Dommage, c'est un jeu de **Ready Soft**, l'éditeur qui nous avait offert le magnifique **Dragon's Lair**...

Micro News : Je ne vais pas m'y retrouver, moi !

Docteur Amiga : Mais si, mais si. Ce n'est pas compliqué ! Par exemple, si chez un revendeur vous voyez une boîte marquée **Designasaurus**, édité par **Britannica Software**, qu'est-ce que vous faites ?

Micro News : Heu... j'achète !

Docteur Amiga : Mais non, crème d'andouille. Vous fuyez, vous demandez des dommages et intérêts ou un remboursement à la sécu, je ne sais pas moi. Un jeu pareil, ça ne devrait pas exister sur Amiga. Même remarque d'ailleurs pour **Casino Roulette** qui, comme son nom l'indique, simule différents jeux de casino. Mieux vaut économiser pour aller claquer son fric à Las Vegas que dans une arnaque pareille.

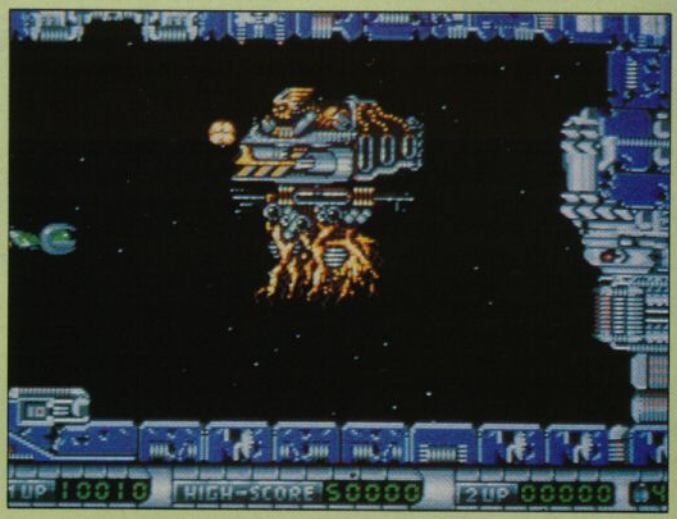
Micro News : Ça risque de m'achever, une histoire comme ça !

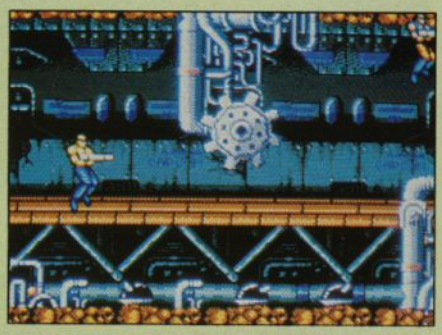
Docteur Amiga : Mais non, pas de panique. Il y a des éditeurs qui vous veulent vraiment du bien. Regardez **Palace Software** par exemple : **Shoot'em Up Construction Kit**, un utilitaire fabuleux pour faire ses propres jeux d'arcade sera disponible très bientôt. Par contre, le sublime **Barbarian 2** ne sortira pas avant juin. Et prenez **Gremlin** ! La version ST de **Foft** est complètement buggée, mais ça n'empêche pas qu'ils annoncent la version Amiga pour la mi-avril : peut-être que les bugs sont faciles à adapter... Un conseil en passant : avant de l'acheter, attendez que je vous le dise pour être sûr que le jeu ne soit pas complètement vérolé. Ceci étant, *Foft* s'annonce comme un soft extraordinaire... le jour où on pourra vraiment y jouer !

Micro News : Bien, Docteur.

Docteur Amiga : Continuons. Abordons le traitement de choc avec les shoot'em up, les jeux d'arcade, les jeux de tir, bref l'action bête et méchante. Je vous prescris d'abord une large ration de **Denaris**. *Denaris*, c'est la refonte de *Katakis*, de **Rainbow Arts**, que *Activision* avait fait interdire pour cause de trop grande ressemblance avec *R-Type* disent les uns, ou parce qu'il est meilleur disent les autres. Et je crois sincèrement que ce sont ces derniers qui ont raison : *Denaris* est un must des jeux de tir, absolument superbe, rapide et prenant.

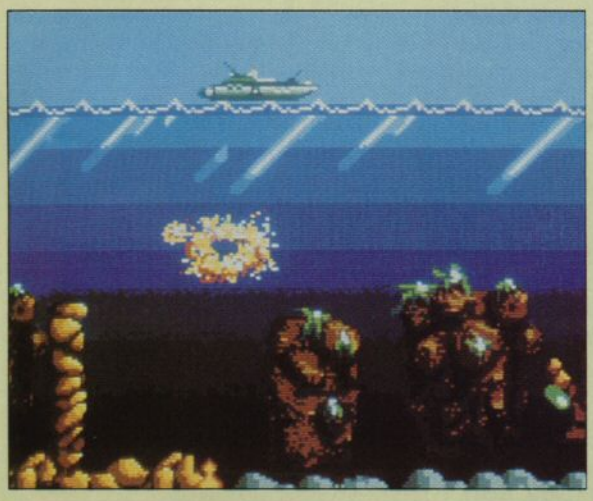
▼ *Denaris*



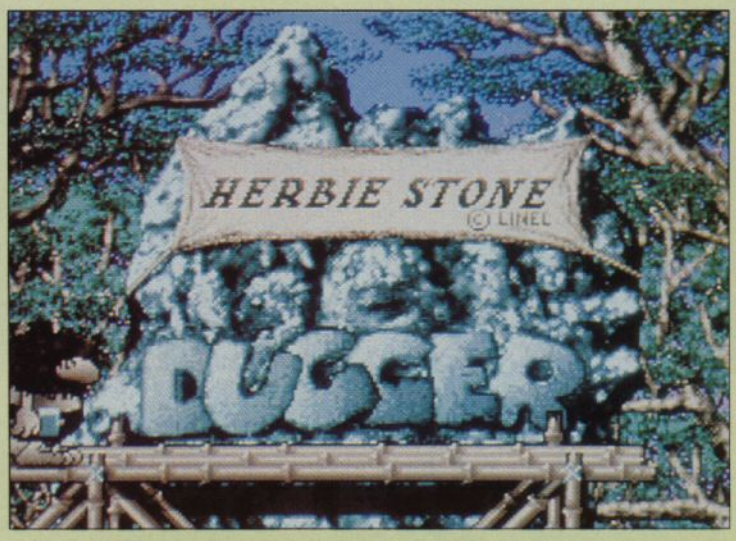


▲ *Forgotten Worlds* ▼

▼ *Chase*



▲ *The Deep*



▲ *Dugger*
▼ *Deluxe Paint 3*

Micro News : Et avec ça ?
Docteur Amiga : Vous me prenez deux comprimés de **Forgotten Worlds**, en cours d'adaptation par **US Gold**. La pré-version que j'ai vue est tout simplement sidérante : on peut jouer à deux et tirer dans tous les sens, le scrolling différentiel est génial, bref c'est un hit en puissance ! Je vous en reparlerai en détail le mois prochain, promis-juré-craché, si je mens j'achète un ST.
Micro News : Non, pas ça !
Docteur Amiga : Rassurez-vous, je blague. Je n'arriverai pas à supporter le choc, moi non plus. On continue dans nos jeux de massacre avec **Chase**, qui a un unique mérite, celui d'être en vraie 3D. A part ça, évitez-le, il est nul à mourir. Il y a quand même plusieurs niveaux, des décors différents.. Mouais.
Micro News : Je sens que la forme commence à revenir.
Docteur Amiga : Alors je vous donne juste un dernier shoot'em up, **The Legend**, de **Artwork**, mais n'y touchez que si vous êtes vraiment en manque : il est si lent que je jurerais qu'il a été programmé en basic, c'est tout dire.
Micro News : Pour finir mon traitement et achever ma guérison, j'aimerais bien des jeux un peu plus pacifiques.
Docteur Amiga : J'allais le dire. Vous avez le choix entre **Batman**, une excellente adaptation de ce jeu d'arcade-aventure signé **Ocean**, avec des graphismes vraiment superbes. Ensuite, vous pourrez peut-être prendre deux cuillerées de **Dugger**, édité par **Linel**, nos amis suisses. C'est un remake du célèbre jeu d'arcade *Dig Dug*. La version est très sympa, avec une intro très humoristique mettant en scène le célèbre Herbie Stone (comme dans *Crack*). Bref, c'est plutôt agréable à jouer.
Micro News : Ce coup-ci, je crois que c'est bon, j'ai tout ce qu'il me faut.
Docteur Amiga : Attendez, ne partez pas comme ça. Avant de vous coucher vous ferez tous les soirs une demi-heure de **The Deep**, jeu d'arcade d'**US Gold** de bonne qualité. Vous devez détruire des sous-marins à l'aide de grenades. Les bruitages sont bien faits et les graphismes mignons, ce qui ne gâte rien. En vous couchant, aspergez-vous copieusement avec **Flashbier**, un jeu d'arcade allemand complètement délirant et très joli.
Micro News : C'est parfait. Merci docteur !

▼ *Times of Lore*

Docteur Amiga : Juste un détail : si vous faites des cauchemars, mettez-vous la musique de **Led Storm**, le nouveau jeu **US Gold**, à fond la caisse. Le jeu est moyen mais la musique est fabuleuse. Ou alors, vous pouvez rêver à la sortie imminente de **Deluxe Paint 3**, signé **Electronic Arts**, qui va faire une nouvelle révolution dans le domaine du graphisme et surtout de l'animation. Ou encore espérer que **Times of Lore**, superbe jeu de rôles de **Microprose**, sera aussi beau que la pré-version me le laisse croire...
Micro News : Je vous dois combien docteur ?
Docteur Amiga : Laissez, je fais ça pour la gloire de l'Amiga.
Micro News : Merci docteur.
Docteur Amiga : De rien, c'est de bon cœur. Et n'oubliez pas de dire 33 fois : "Amiga vaincra".
Micro News : Amiga vaincra, Amiga vaincra, Amig...

LES CAHIERS DU MAJOR THOMSON

Thomson arrête la micro !

La semaine passée, alors que je m'adonnais à mon sport favori, la tonte du gazon dans mon cottage de Plymouth, le postman m'apporta des nouvelles toutes fraîches de France : depuis la fin du mois de février, Thomson et l'informatique c'est fini ! Une visite à mon homonyme parisien s'imposait.

Je m'attendais à rencontrer un homme éteint, miné par la décision qu'il avait dû prendre et par tous les orphelins qu'il laisse derrière lui... Eh bien, pas du tout, M. Thomson me reçoit dans ses nouveaux bureaux de la Défense au cri de "*Thomson numéro 1 mondial*". Puis il ajoute "*de la télévision*". "*L'informatique ? Nous avons enfin pris la décision qui s'imposait. Persévérer aurait été une erreur. Comme dirait un ami publicitaire, et coureur automobile à ses heures : chacun son truc !*
D'ailleurs, asseyez-vous Major que l'on parle un peu de ces machines qui vous tiennent à coeur."
Et ce cher M. Thomson se lance dans la grande saga de la micro-informatique française qui, 7 ans après, fait encore vibrer des milliers de passionnés. Pour bien comprendre cette formidable aventure, il faut se souvenir du contexte historique (en informatique, 7 ans c'est le Moyen-âge). En 1982, Thomson est nationalisé et affiche 2 milliards de perte. La société compte alors 23 métiers différents, du fabricant de radars jusqu'au fabricant de machines à laver en passant par l'informatique. Eh oui, Thomson est présent en informatique professionnelle avec la SEMS (filiale commune avec la télémécanique) qui travaille sur la norme Unix et développe les stations de travail Corail. Cette filiale sera cédée à Bull en 1983 alors que la partie logiciel de Thomson (TITN et Answare) passe sous le contrôle de la CGE.
Thomson attaque donc l'année 1983 débarrassé de sa branche informatique. Débarrassé à jamais ? Non ! car à côté d'Angers, dans un petit village, existe une tribu de chercheurs irréductibles. Ce laboratoire de recherche fonctionne soit sous contrat avec l'Etat, soit en faisant de la prospective pure. On murmure d'ailleurs que c'est un petit plaisir que se fait Thomson et qu'il n'est pas étranger au déficit de la société...
Et à force de chercher, ils finissent par trouver pas mal de choses. A commencer par des antennes paraboliques pour la réception de la télévision par satellite mais le produit, trop en avance sur son temps, est abandonné. Puis, l'injection électronique automobile : toutes les Citroën CX sont équipées d'une injection électronique mise au point par Thomson.
Après avoir lancé le minitel (1978), l'Etat veut lancer le visiophone. C'est toujours ce laboratoire qui s'en charge. Le produit a été mis en place à Biarritz pour le tester en situation... Aujourd'hui, on surnomme la ville "le Concorde de la télécommunication"
Il y a à l'époque une différence de points de vue entre la direction, qui vise la croissance externe (rachat de sociétés pour gagner des parts de marché) et la base qui cherche à gagner en prenant de l'avance technologique, ce qui explique en partie la suite.
Parmi ces chercheurs, une équipe travaille sur la micro-informatique. Après de nombreux mois de recherche, ils aboutissent au T9000 : un micro-ordinateur familial. L'idée plaît à la direction car cela correspond à l'une des deux activités de Thomson : l'électronique grand public (l'autre étant l'électronique mili-

taire). Il ne reste plus qu'à lui appliquer une politique marketing et un nouveau nom.

Quelques mois plus tard, au Sicob 1983, le TO7 fait son apparition. Le premier micro-ordinateur familial français est né avec un "clavier confiture", puisque l'on peut faire tomber de la confiture dessus et l'essuyer sans endommager l'appareil. L'un des arguments de vente repose sur les logiciels développés par Nathan, société française réputée pour ses compétences dans le domaine de l'éducatif. Pourquoi avoir insisté à ce point sur l'aspect français ? Souvenons-nous que le parti communiste avait lancé lors des élections de 1981 un slogan qui avait fait mouche : "*achetons français* ".

Or, à ce même Sicob 1983, la firme américaine Texas Instrument présente son TI99, qui a à peu près les mêmes prétentions que le TO7 (mais une puissance supérieure). Si ce slogan semble avoir donné de bons résultats dans l'automobile (il apparaissait sur les vitres arrières des voitures françaises), il devient une erreur stratégique dans le monde informatique.

Mais comment reprocher à des hommes d'avoir agi selon leur profonde conviction ? Ils y croient chez Thomson et, du coup, ils appliquent cette recette franco-française à la hi-fi en fabriquant la première chaîne hi-fi 100 % française et, pour ne pas se tromper, ils mettent le drapeau tricolore dessus.

Cette expérience se solde par un cuisant échec : les acheteurs de chaînes hi-fi, les jeunes, s'intéressent beaucoup plus au prix et à la qualité qu'au pays d'origine du produit. Pourtant cette expérience ne sert pas de sonnette d'alarme pour l'informatique (et pour cause !), le TO7 entame une carrière prometteuse : un ordinateur qui permet de s'initier à l'informatique, d'apprendre en s'amusant dans tous les domaines grâce à des logiciels conçus par une société compétente, ça intéresse beaucoup de monde, notamment l'éducation nationale.

Thomson confie alors la jeune carrière du TO7 à un homme qui vient du monde de la publicité : J. Gerothwohl. Ce publicitaire a déjà pris en main la carrière française d'Orangina et de Marlboro. "*On attendait de lui qu'il vende nos ordinateurs comme des savonnettes*" se rappelle M. Thomson. Seulement le monde de l'informatique est radicalement différent de celui des boissons gazeuses. Il y eu donc "le train de l'informatique, opération très médiatique, puis le lancement du MO5 qui, cette fois, vise un marché bien précis : l'Education nationale. Entre 1984 et 1985, le fameux plan informatique pour tous fait entrer les Thomson dans les écoles françaises. Thomson commence à cette époque à s'internationaliser en rachetant l'allemand Telefunken. Ainsi, grâce à la vente de ces nano-réseaux, le C.A. de la micro Thomson atteint 780 Millions en 1985.

Les chercheurs du laboratoire d'Angers veulent en finir avec les "ordinateurs jouets" aux "claviers confiture". En décembre 1985 apparaît donc le TO9 à l'aspect plus professionnel avec un lecteur de disquettes intégré, 128 Ko. de mémoire, une résolution de 640 x 200 et de nombreux périphériques : modem, imprimantes, vidéo... Seulement il coûte 8 900 F TTC. et l'écran 3 000 F.

"Nous faisions tellement de bruit pour annoncer la sortie de nos machines, nos communiqués étaient tellement enthousiastes que nous n'avons pas entendu le véritable son qu'a fait le TO9 : flop!"

Le TO9, lui non plus, ne correspond pas à un marché réel, : il possède la même capacité mémoire qu'un PC à un prix sensiblement équivalent (certains sont même moins chers). Seulement, par définition, il n'estt pas compatible et dispose de bien moins de langages et de logiciels professionnels.

En 1986, les fameux chercheurs du laboratoire d'Angers sortent de nouvelles machines, le MO6 et le TO8, toujours dans le même but :

le marché français. Seulement, quand la mane de l'Etat n'est pas au rendez-vous, les résultats s'en ressentent : 450 millions de C.A. pour 150 millions de pertes. Thomson ne représente plus que 25 % du marché français de la micro en 1986.

Alors pourquoi ne pas se tourner vers l'export ? Aussitôt les chercheurs d'Angers sortent le MO5 E, le E voulant dire export, et le TO7/70 à clavier arabisé. Seulement les ventes restent très confidentielles. C'est à ce moment-là qu'un nouvel homme débarque à la tête de la micro Thomson : Thierry Dargooeuvef. Il revient de Singapour où il dirigeait les usines chargées de la production de walkmans, radios, mini-chaînes... Pour lui, pas question de rester sur l'argument du "made in France".

Les clones de PC sont en pleine expansion, il faut donc en fabriquer à Singapour. Le résultat : le TO16 est une machine au design réussi, au prix intéressant et, qui plus est, très rapide. Alors, comment expliquer qu'avec un PC performant et un passé en micro familiale une société telle que Thomson soit amenée en deux ans à se retirer du marché ?

La première raison tient au décalage qu'il y a toujours eu entre la progression informatique Thomson sur le marché national et l'évolution mondiale de l'informatique. *"Nous faisions encore de la micro-informatique familiale lorsque la micro-informatique personnelle a pris son essort"*, me confie M. Thomson.

Notre décision de nous lancer sur le marché du PC est intervenue un peu tard car, une fois encore, la micro n'était pas une priorité pour Thomson . Cependant notre machine se positionnait sur un marché en pleine croissance : les premiers prix.

Ce faisant nous renoncions à la gamme des 8 bits qui, de toute façon, était condamnée à court terme par les 16 bits concurrents.

Malgré toutes ses qualités, la gamme TO16 s'est assez mal vendue, même au niveau européen, puisque les ventes ont à peine dépassé les 60 000 exemplaires.

Cela pose donc un deuxième problème, celui du circuit de distribution. Les canaux de distribution classique de Thomson savent très bien vendre des téléviseurs ou des lave-vaisselles, mais pas des ordinateurs.

Il aurait fallu que Thomson ait son propre réseau de distribution pour l'informatique. Le problème est sensiblement le même à l'export.

En août 1988, l'image de Thomson (la société, pas ma respectable famille) prend un sérieux coup dans l'aile. Le plan "13 000 micros" lancé par Lionel Jospin, sorte de 2e plan informatique pour tous, ne laisse aucune part du marché à la firme française. L'explication que me fournit mon interlocuteur est la suivante : l'offre porte sur des stations de travail complètes, donc avec imprimantes. Thomson n'en fabriquant pas, il fallait les acheter à un constructeur et les prix atteints en bout de chaîne ne sont plus compétitifs. De plus l'expérience du plan IPT a démontré la nécessité d'un service après-vente important. Sur ce plan, Thomson n'a pas beaucoup progressé...

De toute façon, quelques mois plus tard, la décision de mettre fin à cette activité s'impose.

Il était financièrement préférable de stopper la filière informatique plutôt que d'investir dans la production et la commercialisation pour essayer de lui donner une dimension internationale.

Quel bilan peut-on tirer de cette expérience ?

Pour M. Thomson, il y aura toujours une accumulation d'erreurs stratégiques que n'aurait jamais du faire un groupe qui veut devenir international.

L'activité micro-informatique a été poursuivie sous la pression des événements mais dans les faits elle a été sacrifiée au profit de la télévision : en moins de 10 ans la production de téléviseurs du groupe Thomson est passée de 70 009 à 7 Millions. Le C.A. du groupe en 1988 : 76 Milliards de Francs !

"Maintenant que nous sommes numéro un du téléviseur, il nous reste à devenir numéro un du magnétoscope. Pour la hi-fi, nous sommes très forts aux U.S.A. depuis le rac'.at de Général Electric et de R.C.A., alors qu'en Europe nous n'existons pas. Il faut se spécialiser. Regardez I.B.M., numéro un de l'informatique, ils ne font pas de téléviseurs !"

Rappelez-vous ce que dit mon ami le publicitaire Alain P. : *"Chacun son truc"*.

DANS LES FOYERS

L.E.D. STORM™

LAZER ENHANCED DESTRUCTION

L.E.D. STORM™ Filez le long des avenues célestes et faites face aux adversaires kamikazes qui vous barrent la route, aux pirates de l'air qui bombardent votre chemin. Rassurez-vous: les turbos laser vous donnent une accélération incroyable et la puissance de vol. Quand vous manquez d'espace, transformez-vous, à la vitesse de la lumière, en jet bike nucléaire. Une fantaisie aérienne de technique de course, de pilotage de casse-cou et d'intrépides batailles routières dans neuf paysages distincts.

CBM 64/128 cassette/disquette · **SPECTRUM 48K/128K** cassette/disquette · **AMSTRAD CPC** cassette/disquette · **AMIGA** disquette · **ATARI ST** disquette. **Amiga £19.99d**

TIGER ROAD™ Une histoire ancienne de la Chine ancienne ... lieu de naissance des disciplines des arts martiaux. Vous êtes Lee Wong et vous devez mettre un terme à la sauvagerie du terrible Ryu Ken Oh en venant à bout des Guerriers Ninjas volants, de redoubtables dragons et de lutteurs Sumo acrobates, pour n'en citer que quelques-uns. Vous aurez besoin de tout votre entrainement martial et de votre habileté aux chainesà pointes et à la faucille ... pour trouver et défaire Ryu Ken Oh dans un combat furieux et sanglant contre le fléau de l'orient.

TIGER ROAD™

CAPCOM™

ECRANS TIRÉS DE VERSIONS DIFFÉRENTES

GEANTS DE L'INDUSTRIE DU JEU DE VIDEO

LE DEFI D'ARCADE

LAST DUEL™

***LAST DUEL*™** La Tribu d'Or de **BARCULA** a envahi la planète jumelle MU et pris en hotage la belle princesse **SHEETA**. Peu de guerriers survivent et un seul parmi eux conserve le courage et la volonté de faire face à la terrible épreuve qui l'attend. Vous livrez bataille dans six territoires occupés par l'ennemi, pleins de pièges, de terreur et de défenseurs de taille gargantuesque sur lesquels les yeux d'aucun terrien ne se sont posés auparavant. Votre voiture à neutron et votre hoverplane galactique vous fournissent la vitesse et la puissance de feu, vos nerfs et votre habileté sont les seuls espoirs de liberté pour votre princesse bien-aimée.

CBM 64/128 cassette/disquette · **SPECTRUM 48K/128K** cassette/disquette · **AMSTRAD CPC** cassette/disquette · **AMIGA** disquette · **ATARI ST** disquette.

© 1989 CAPCOM Co Ltd. Fabriqué sous licence de CAPCOM Co Ltd., Japon. LAST DUEL, LED STORM, TIGER ROAD et CAPCOM sont des marques de CAPCOM Co Ltd. Sous licence de GO Media Holdings Limited, une division de US Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX, ANGLETERRE.

ABONDOS

Plutôt nerveux le Prof aujourd'hui, l'ambiance musicale créée par l'Amiga dans nos locaux n'a pas vraiment l'air de lui plaire. Qu'importe, on ne lui demande pas d'être heureux, juste d'être informé...

Micro News : Salut Prof, ça roule ?

Prof Abondos : Pardon ?

M.N. : Non, je disais : "ça va" ?

Prof A. : Votre language est bien abscons mon jeune ami !

M.N. : Mais je ne vous permets pas, abscons vous-même, non mais des fois !

Prof A. : Tss, quel manque de culture, il ne faudrait pas plus d'une semaine à un perroquet pour posséder votre vocabulaire...

M.N. : Bon, ça suffit maintenant, si on attaquait.

Prof A. : Soit, commençons dès maintenant avec quelques jeux. D'abord et avant tout, **Titan**, sous label **Titus**. C'est un casse-briques, n'ergotons pas, fabuleux. La vitesse de l'action est assez sidérante, et si les premiers niveaux sont relativement faciles, les suivants demandent une maîtrise de la raquette et un sens tactique certain. Il est compatible avec tous types d'écrans, même *Hercules*.

M.N. : Décidément, ils sembleraient que les éditeurs se préoccupent de plus en plus du marché PC. Pour une machine aussi vieille, ça a quelque chose de navrant...

Prof A. : Vous semblez oublier que les PC suivent l'évolution de la technologie, et restent toujours des machines de pointe !

M.N. : Laissez-moi rire ! Enfin, si ça peut vous faire plaisir...

Prof A. : Le plaisir n'a rien à voir là-dedans. Continuons avec **Wasteland** d'**Electronic Arts**, développé par Interplay Productions.

M.N. : Interplay, ça ne serait pas eux, par hasard, qui auraient déjà fait Bard's Tales ?

Prof A. : Tout à fait, mais vous n'êtes pas obligé de m'interrompre, savez-vous ?

M.N. : Si j'veux d'abord ! Et c'est bien ?

Prof A. : Tss... C'est bien si l'on est vraiment fanatique de Bard's Tale, puisque c'est exactement la même chose à quelques détails près. Le scénario change évidemment, mais pas en mieux, dans le genre holocauste post-nucléaire aux États-Unis. Pour les passionnés c'est un must qu'ils achèteront au péril de leur vie s'il le faut. Quant aux autres, s'ils n'ont pas aimé Bard's Tales il n'aimeront pas Wasteland.

M.N. : De toute façon c'est encore un truc en anglais, alors...

Prof A. : Mais oui mon petit, nous savons que vous êtes nul, inutile de vous enfoncer encore plus ! Toujours chez Electronic Arts, trois nouveautés en cours de développement. Commençons par le pire, **Attack Sub**, simulation de sous-marin. Le jeu est bien évidemment complexe, mais l'animation déplorable nous prive du plaisir de jouer. Dommage. Annoncé aussi mais pas encore en vente, **Kings of the Beach**. Ça a l'air très bien, mais permettez-moi de réserver mon jugement jusqu'à l'arrivée de la version définitive. Terminons avec le meilleur, **Abrams Battle Tank**, simulation de tanks de combat *Abrams* en 3D et en temps réel absolument époustouflante. Visiblement complexe, le jeu semble ne pas avoir de limites en terme de possibilités. Toutes les vues sont possibles, extérieures ou intérieures, à la place du conducteur, du canonnier, etc. Bien sûr, il existe tout un attirail d'armes, de radars...

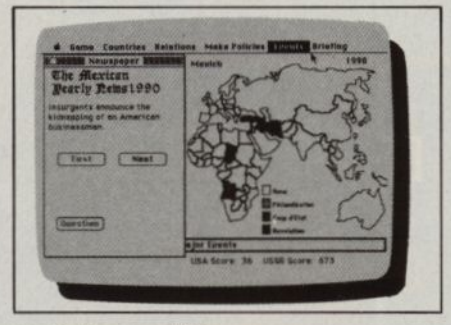
M.N. : Du calme Professeur, du calme ! Je ne vous ai jamais vu comme ça !

Prof A. : Hum ! excusez-moi, vous avez raison mais voyez-vous, ce jeu est un véritable tour de force. Pour vous dire, il réussit même la performance d'être beau en mode CGA.

M.N. : En effet, on a du mal à y croire.

Prof A. : Vous souvenez-vous de **Super Ski**, sur PC ?

M.N. : Bien sûr, voilà un jeu qu'il était bon ! Et ça malgré les couleurs assez pauvres du mode CGA.



▲ *Balance of Power*

Prof A. : Et bien justement, suite à l'important succès remporté par ce jeu aux , **Microïds** sortira sous peu une version EGA. De même, leurs prochains produits seront tous compatibles modes EGA et VGA ! A suivre donc.

M.N. : Vous avez d'autres news intéressantes ?

Prof A. : Bien sûr, figurez-vous que **Palace Software**, bien connu en Europe sur 8 bits et 16 bits, va adapter deux de ses très grands titres sur PC, j'ai nommé **Barbarian** et **Barbarian 2** !

M.N. : Wahou, c'est fou ça !

Prof A. : Ça vous la coupe, hein ?

M.N. : Tiens, vous voilà presque vulgaire, vous m'étonnez !

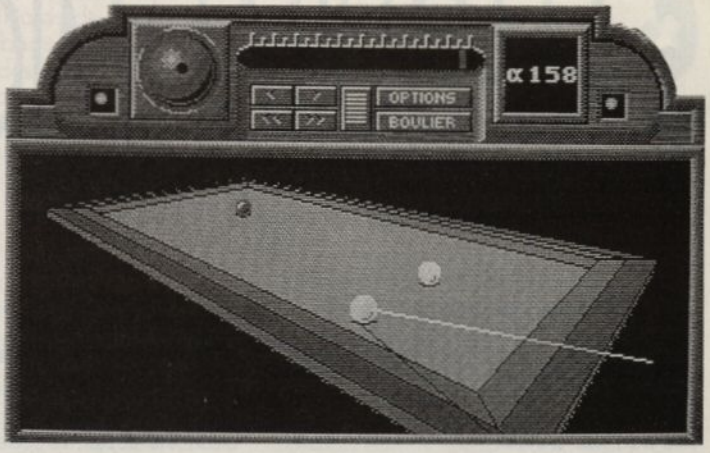
Prof A. : Je me mets à votre niveau... Adaptation encore, **Meurtre à Venise** sort sur PC en CGA et EGA. Merci à **Cobra Soft** qui signe là un excellent logiciel français, oui monsieur !

M.N. : C'est le mois ludique ma parole !

Prof A. : Taisez-vous, sot. **Addictive** se lance aussi sur PC avec **Hot Shot**, cet espèce de casse-briques à deux joueurs, toujours aussi bizarre avec ce contrôle de la balle à distance, mais néanmoins amusant malgré une musique de présentation horrible. A réserver aux possesseurs d'écran EGA.

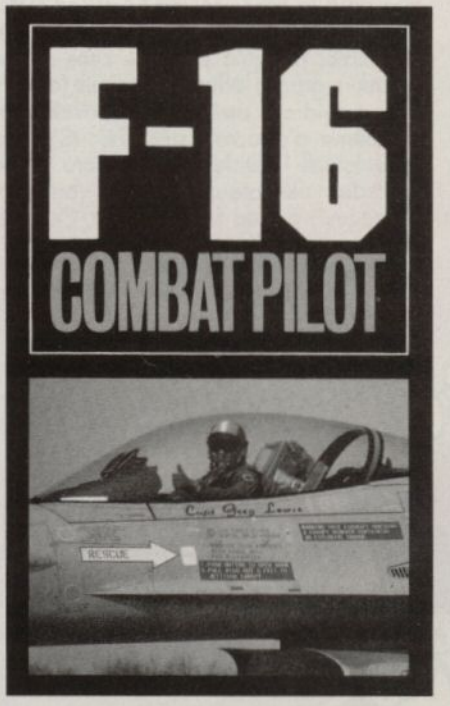
M.N. : Mouais ! z'avez pas quelque

chose de plus excitant en réserve ?
Prof A. : Tenez, regardez ça, ça ne vous dit rien ?
M.N. : Mais c'est **Technocop** de **Gremlin** ! Incroyable, et puis il est bien fait. En plus, c'est rapide, les graphismes sont supers ! Et la deuxième partie, ça scrolle ou ça scrolle pas ? Ça scrolle, whaaa ! le pied, c'est vraiment 'achtement bien fait !
Prof A. : Bon, ça suffit maintenant, lâchez le clavier, allez on lâche le clavier !
M.N. : Non laissez-moi, je veux jouer, rhâ ! Zut, game-over...
Prof A. : Tout de même, vous versez dans le satanique, je trouve ! Regardez donc **Balance of Power**, ça va vous calmer.
M.N. : Mais c'est vieux ça !
Prof A. : Pas du tout, c'est une nouvelle version, à un ou deux joueurs. Elle couvre les années 1989 à 1997, avec quatre niveaux de jeu et encore bien d'autres améliorations.
D'ailleurs, je me dois de préciser qu'il faut au minimum 640Ko de mémoire, un disque dur, qu'un AT avec microprocesseur 80286 ou 80386 est plus que recommandé, et qu'il faut absolument Windows version 2.0 ou supérieure. Une version bridée existe qui fonctionne sans Windows, mais c'est déjà nettement moins intéressant. **Balance of Power - The 1990 Edition** est l'ultime jeu de simulation. En un mot, c'est le jeu de la vie, la nôtre !



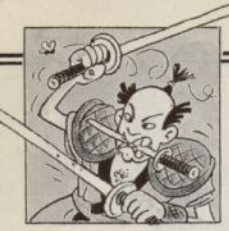
▲ *Billiards Simulator*

M.N. : Peut-être le jeu de la vie, mais aux Etats-Unis, et puis la configuration n'est pas à la portée du premier venu !
Prof A. : Mais si, mais si... Et qu'on ne vienne pas me dire que je suis de mauvaise foi... Je vous signale que le jeu existe aussi sur Mac, d'ailleurs.
M.N. : Merci pour eux. Mais je préférerais quelque chose de plus animé, de plus renversant, si vous voyez ce que je veux dire.
Prof A. : J'ai ! **F-16 Combat Pilot** de **Digital Integration**, qui tourne sur tous les PC, en CGA et Hercules. Tout y est, briefing et missions, objectifs divers. L'animation est fluide, rapide, en un mot superbe. Et puis cet avion, quel avion ! Toutes les manoeuvres sont possibles, de l'attaque en tonneau barriqué au virage Immelmann. La documentation en français fait plus de 100 pages, vous comprendrez que je ne puis vous la résumer en deux lignes. C'est génial mais...
M.N. : Au secours, comment je fais pour atterrir !
Prof A. : Débrouillez-vous, je vous ai pas demandé de toucher, moi. A voir quand même avant d'acheter F-16, un autre jeu qui s'avère fabuleux, **Jet Fighter**, distribué par **Broderbund** et créé par **Velocity**. Uniquement sur EGA ou VGA, je vous le laisse pour un test complet, il ne mérite pas moins ! D'ailleurs, le jeu vous permet de choisir entre F-14 Tomcat, un F/A-18 Hornet ou... un F-16 !



◀ *Wasteland*

M.N. : Pas de problème, je le prends et je le teste personnellement.
Prof A. : Je n'en attendais pas moins de vous.
M.N. : Dites, accélérez un peu, ça se termine là !
Prof A. : Bien, **Zac McKraken** est enfin sorti en français, c'est superbe, plein d'humour, très bien animé et compatible avec tous les modes écrans PC. C'est fait par **Luscasfilm Games**. Et n'oubliez pas de récupérer la carte de crédit sous le bureau en arrachant un bout de papier-peint du mur.
M.N. : Hein ?
Prof A. : On se tait. **Legend of the Sword**, dont je vous avais déjà parlé le mois dernier est aussi arrivé avec doc en français. C'est très beau (en EGA), très grand, en clair toutes les qualités que l'on peut habituellement trouver aux jeux **Rainbird**. Autres sorties prévues : **Teenage Queen**, un strip-poker aux graphismes superbes, **Billiards Simulator** (début mars) et **Kult** (en mai), trois très bons jeux signés **Ere Informatique**. Kult, ex *Temple of Flying Saucers* est signé **Exxos**, j'en frémis d'avance !
M.N. : Mais dites-moi professeur, pas un mot sur le pro, ce mois-ci ?
Prof A. : Je vous annonce la sortie d'un très bon tableur graphique, **Calcomat 2**, chez **Micro-Application**. Vendu 650 F ttc sans GEM, ou 995 F avec le GEM, c'est le tableur pour tous. N'allez pas croire qu'il ne soit pas puissant, loin de là, il est même très complet, mais la souris rend son utilisation extrêmement simple. D'ailleurs je l'avoue, j'adore faire joujou avec un tableur, s'il est sous GEM. Et avec celui-là plus qu'un autre.
M.N. : C'est fini professeur !
Prof A. : Déjà ? Bien, alors à bientôt chers lecteurs !
M.N. : A bientôt, prof !



SAMOURAÏ MICRO

SPECIAL LECTEURS

Nous continuons ce mois-ci à répondre à votre courrier. A vous la parole !

COLONEL SEGA

Ton journal est super-cool, même si mon père me le pique tout le temps (on se demande pourquoi...). Seulement voilà ! il y a un docteur Amiga, un professeur ST, un major Thomson, mais il n'y a pas de colonel Sega. Au fait, n'aurais-tu pas de conseils à me donner pour Zillion 2 (dur, dur) ?
(Eric Dausque, Ecully)
Eh oh ! et Samouraï Micro, qu'est-ce que c'est ? Notre rubrique est entièrement consacrée aux produits du Pays du Soleil Levant : toutes les consoles de jeux, y compris Sega, et le MSX. Au sujet de Zillion 2, nous allons essayer de passer un Top Secret sur ce jeu.

PETITION MSX

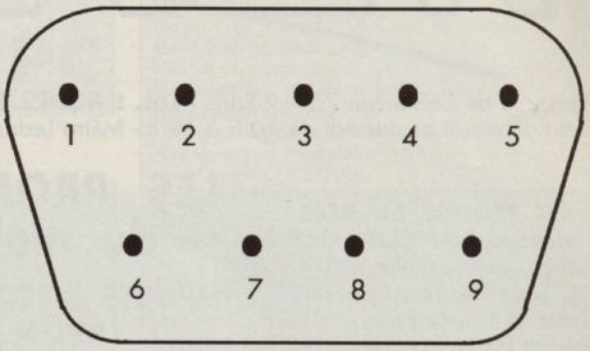
J'ai 25 ans et je travaille depuis trois ans comme programmeur sur micro...
SOS MSX ! Nous sommes arrivés en France au point de non-retour : le MSX n'est plus dans sa phase finale, il est fini, comme cela a été le cas en Grande-Bretagne il y a trois ans. Je regrette que nous ne verrons jamais les nouveaux modèles MSX2+ extrêmement sophistiqués. A moins que...
Plusieurs idées... Un CLUB NATIONAL qui pourrait être parrainé par des personnes puissantes en média : VOUS. Que la force soit avec nous. D'après GFK (une société d'études de marché au service des industriels), les ventes de MSX1 et 2 confondues dépasseraient les 70 000 ordinateurs. Ce n'est quand même pas rien. 70 000 ordinateurs affamés de softs récents ! Infogrames, Titus et tous les autres... s'ils sortaient ou adaptaient seulement un jeu par trimestre, avec un peu de pub dans Micro News, les ventes seraient sûrement bénéficiaires, car vu la rareté des softs, les gens se battraient pour avoir des nouveautés, la preuve Konami...
Nous avons pu avoir de nouveau un rayon MSX à la Fnac de Lyon (alors qu'il avait été supprimé), de même à Auchan St Priest, une grande surface qui a environ une trentaine de softs de qualité. Après discussion avec un commercial qui voulait remplacer la vitrine par Amiga, il s'avère qu'ils vendent autant de jeux sur MSX que sur Amiga.
Je vous écris pour que vous fassiez une pétition pour que soient adaptés des softs sur MSX. Aidez-nous, le temps presse ! Pourquoi se séparer d'un standard qui apporte satisfaction à 99% de ses utilisateurs ?
Samouraï Micro, je ne veux pas t'énerver, mais tous les jeux testés dans Micro News et qui devraient être là depuis plusieurs mois, on les attend toujours : Bank Buster, Dragon Slayer 4, 1789 La Révolution, Out Run, etc.
(Patrick Legon, Lyon)

Bank Buster devait être sur la compilation Eurosoft sur disk , K7 et compact et *1789 La Révolution* devrait sortir d'ici quelques mois. Encore une fois, nous avons choisi de tester beaucoup de jeux que nous recevons du Japon, sans savoir d'avance s'ils seront ou non importés.
Vous avez raison, le parc d'ordinateurs MSX vendus en France est assez conséquent, mais combien sont encore en utilisation ? Beaucoup sont revendus d'occasion (regardez les petites annonces). Il n'y a pas que le MSX a être touché par une mise à l'index de la part des grande éditeurs français, regardez Thomson dont le parc d'ordinateurs est beaucoup plus important en France que pour le MSX. Même l'Amstrad CPC commence à être touché par la disgrâce éditoriale, puisqu'à partir de cette année plusieurs grands éditeurs français (et non des moindres) arrêtent de développer (et même d'adapter) sur CPC. C'est la dure loi du marché de la micro et ce sont les utilisateurs (et les journaux "verticaux") qui en font les frais. Ça sera

ainsi tant qu'un standard n'aura pas réussi à s'imposer et tant que la micro restera un marché marginal (par rapport à la hi-fi ou la vidéo). Vu les coûts de développement (ou d'adaptation) actuels d'un logiciel, une adaptation d'un logiciel sur MSX ne peut pas être rentable pour un grand éditeur, qui doit vendre dans le monde entier s'il veut rentabiliser ses produits. C'est triste, mais c'est la réalité, et ce d'autant plus que les utilisateurs MSX sont, la plupart du temps, très satisfaits de leur machine, comme vous le faites si bien remarquer.

LES TRAVAUX D'HERCULENDO

Ayant conçu plusieurs jeux sur ST et Amiga, je voudrais maintenant pouvoir les adapter sur console Sega et Nintendo. Comment s'y prendre pour programmer dessus ; quels matériaux sont nécessaires ? Il parait qu'une autorisation est nécessaire pour mettre en vente les cartouches. Comment me la procurer ?
(Mad, Paris 18ème)
Cher lecteur. Si vous êtes cardiaque, nous vous conseillons de vous rendre d'abord dans l'hôpital le plus proche avant de lire ce qui suit.
Votre surnom est Mad, ce qui veut dire fou... ou plutôt inconscient ! Pour avoir le droit d'adapter ou de développer sur Nintendo, il y a deux petites conditions à remplir : d'abord se trouver dans un pays où la console Nintendo soit bien établie sur le marché. Donc c'est déjà niet pour vous, tout du moins pour le moment. Ensuite, il faut payer dix dollars d'avance sur royalties par cartouche fabriquée lors de la première sortie du jeu, avec un minimum de fabrication d'un million d'exemplaires. Il faut donc verser la modique somme de dix millions de dollars (six milliards de centimes), une bagatelle en comparaison des bénéfices envisageables puisque *Gradius* (Nemesis), par exemple, s'est vendu à sept millions d'exemplaires ! Et finalement, il faut obtenir l'autorisation de Nintendo, ce qui est très dificile même si l'on a rempli les deux conditions susmentionnées.
Pour Sega, ce sont eux-mêmes qui développent ou adaptent les heureux élus jugés dignes de figurer sur leur catalogue.
Jusqu'à présent, aucun éditeur français n'a réussi à obtenir le droit de développer sur Nintendo ni d'être adapté sur Sega, malgré la qualité évidente des softs français.
C'était notre rubrique : "L'espoir fait vivre..."



Vue côté soudures de la prise mâle.

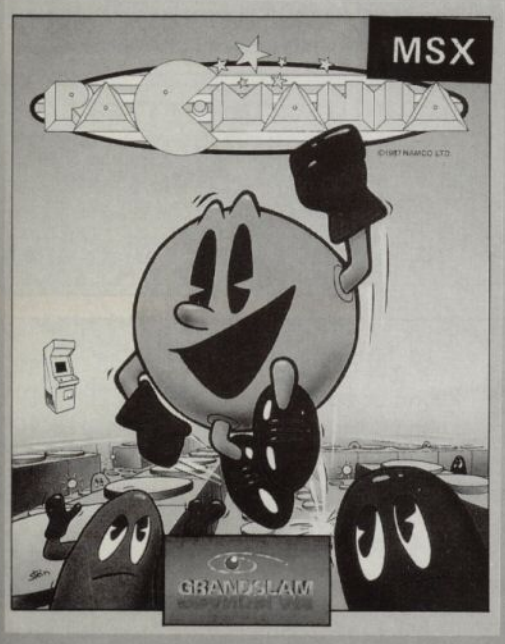
NEC ET SEGA 16 BITS

Lorsque la console NEC n'était pas encore sortie en France, tu parvenais à te procurer des jeux et à nous les présenter dans ta revue, ce qui était une riche idée. Pourquoi n'en fais-tu pas de même avec la nouvelle console Sega 16 bits, avec par exemple Super Thunder Blade ?
(Olivier Armando)
Super Thunder Blade pour la Sega Mega Drive sera testé dans le prochain numéro, où il y aura également un ou deux tests de nouveaux jeux pour la console NEC.

BIDOUILLE SUR MSX

Laurent Eglin (de Roanne) nous envoie une bidouille pour adapter les manettes de la console Sega sur un MSX.
Pour jouer à certains jeux (Nemesis, Salamander, Penguin Adventure), il est nécessaire d'avoir une manette à deux boutons, difficilement trouvable pour qui n'habite pas Paris. Si vous voulez utiliser la Konix à deux boutons et tir automatique ou la manette spéciale Sega, il faut faire une interface qui sera branchée entre la prise de l'ordinateur et la fiche du joystick.
Pour cela, il faut vous procurer :
- Une prise joystick mâle (sans capot)
- Une prise joystick femelle (sans capot)
- 2 vis et 2 écrous Ø 3 mm, longueur 25 mm
- 2 cm de fil souple.

Tout d'abord, je précise que la prise mâle est la prise qui se branche dans l'ordinateur. Prenez donc cette prise mâle et une scie à métaux. Repérez la broche n°9 (il y a souvent des numéros gravés).
Il faut la couper du côté des soudures au raz du plastique, puis il faut faire un peu de soudure. Rapprochez la prise mâle et la prise femelle côtés soudures l'un contre l'autre. Il faut souder chaque broche avec son vis à vis sauf la broche n°9 qui a été coupée.
Lors de l'opération de soudure, maintenez les prises parallèles afin d'avoir les trous les uns en face des autres pour passer les vis.
Puis, passez les vis dans les trous de fixation et consolidez ainsi la liaison entre les deux prises.
Pour pouvoir utiliser le deuxième bouton, il faut alors relier avec le petit fil de 2 cm la broche n°9 de la prise femelle (qui n'a pas été coupée !) avec la broche n°7 de la prise mâle.
Une fois ceci effectué, vous pouvez essayer, ça doit marcher du premier coup. Pour des raisons d'esthétique, vous pouvez noyer les soudures dans du plastique ou de la cire.



MSX CLASSIQUE

Tout le monde n'a pas mis le MSX dans les oubliettes, puisque Grandslam vient de sortir en cassette MSX1 les fabuleux **Pac-Land** et **Pacmania**, deux logiciels qui mettent brillamment en scène le célèbre Pac-Man et son copyright de 1984 qui, décidément, est bien parti pour rester dans les annales comme le "big success" de l'histoire des jeux vidéo !
Le **Donkey Kong** original de Nintendo est également dispo en K7, édité sur MSX1 par Ocean.
Ne manquez pas Pacmania, qui est un must, et si vous n'avez pas de lecteur de cassettes, courez vite dans la rubrique "Bons Plans", une agréable surprise vous y attend !

VideoMSX Center

- **Matériels et logiciels d'occasion toutes marques**
- **Dépôt vente et échange d'anciens jeux**
- **Carte de fidélité**

89 bis, rue de Charenton 75012 Paris - **Tél. : 43.42.18.54+**
Ouvert du mardi au samedi de 10 h à 19 h - Métro Ledru-Rollin ou Gare de Lyon

LES PROMOS du mois

LES PROMOS DU MOIS

Cartouches NAMCOT à 169 F (Galaga, Galaxian, Mappy, Dig Dug, Bosconian, Tank Battalion)	
Crafton et Xunk (MSX2/D)	120 F
Macrohit (Ass. MSX1/K7)	120 F
Tex (K7)	95 F
L'Héritage (K7/D)	95/120 F
Passagers du Vent (MSX2/D)	99 F
Soft Manager (D)	120 F
Illusion (K7)	75 F
Bridge (K7)	75 F
Meurtre sur l'Atlantique (D)	99 F
Kid Kit (L'Héritage, Pyromane, Je Compte, Images, Règlement de Compte, Solfège, 1 K7 audio, Stylo, etc. (D)	120 F
Lode Runner (D/C)	120/170 F
Pyroman (K7)	70 F
Comic Bakery (C)	169 F
Aacko Base (K7/D)	290 F
MX TELX (D)	290 F
Planète mobile (C)	169 F

PACKS

Pack 1 **"Namcot"** (C) Bosconian + Mappy	290 F
Pack 2 **"Namcot"** Dig Dug (C) + Galaxian	290 F

IMPORTS DIRECTS DU JAPON

Aramo	150 F
Castle Excellent	260 F
Cross Blaim	230 F
Darwin 4078 (MSX2) ▲	230 F
Fantasm Soldier	230 F
Final Zone	160 F
Garyuo (MSX2) ▲	230 F
Hydlide 2	190 F
Kingsknight	145 F
Monster's Fair	145 F
Scramble Form. (MSX2) ▲	260 F
Super Tritorn (MSX2) ▲	230 F
Vaxol	230 F

PACKS EN IMPORT DIRECT DU JAPON

Pack MSX1 Galaga, King's Night, Monster Fair	365 F
Pack MSX2 Garyuo, Darwin 4078, S. Tritorn	550 F

MATÉRIEL

Moniteur PHILIPS 8832 (600 x 285)	2 690 F
Moniteur Philips 8802 (360 x 285)	1 990 F
Lecteur de K7 Yeno	149 F
Lecteur de cassettes Yeno + câble magnéto	199 F
Bras robot SV2000 avec interface pour MSX1	350 F
Manette VU001	40 F
Manette VJ200	85 F

NOUVEAUTÉS EN CARTOUCHE

Dragon Buster (MSX2)	260 F
Samouraï (MSX2)	290 F
Kings Valley 2	290 F
Parodius	Prix N.C.
Superlaydock	345 F
Xanadu	260 F
Nemesis 3	N.C.

JEUX EN CARTOUCHES

79 F
Mr Ching
Pig Mock/Butamaru Pants

149 F
Dunkshot
Hole in One
Space Maze Attack
Rollerball

190 F
Circus Charlie
Eggerland Mystery
Hole in one Pro
Midnight Brothers
Mopiranger
Relics
Space camp
Time Pilot
Topple Zip
Twinbee

230 F
Boxing
F1 Spirit
Football
Games Master
Hyper sport 3
Knightmare
Nemesis
Nemesis 2
Penguin Adventure
Ping Pong
Salamander
Tennis
The Goonies
The Maze of Galious

ORDINATEURS MSX

Philips NMS 8245 MSX2 lecteur de disquettes 720 K — 3 490 F
Livré avec logiciel EASE : Wordpro, Database, Calcform, Charts et Designer+

PHILIPS NMS 8280

2 drives 720 K + souris + digital. d'images intégré + logiciel de traitement d'images — 5 990 F

MONITEUR MONOCHROME

PHILIPS 7502 (920 x 300) — 990 F

MANETTES DE JEUX MSX

Hyper shot	99 F
Quickshot VII	49 F
Quickshot V	129 F
Quickjoy 3 (microswitch tir auto)	159 F
Souris	390 F
Quickjoy 2 (tir automatique)	99 F
• Quickjoy 5 superboard (+ compteur)	249 F

CASSETTES/ DISQUETTES PRIX DIVERS

Regate (K7/D)	149 F/149 F
Omega Planète Invisible (K7)	165 F

MATÉRIELS ET ACCESSOIRES

DISQUETTES

3"1/2 à l'unité	9,90 F
Par 10	95 F
Par 100	920 F
Nashua DF/DD les 10	129 F

IMPRIMANTES MSX

PHILIPS NMS 1431 (avec câble)	2 890 F
YAMAHA PN101	1 990 F

LECTEUR DE DISQUETTES MSX

SONY HBD 30W (DF/720k)	1 990 F

MUSIQUE

PHILIPS music module NMS 1205	790 F

ACCESSOIRES MSX

Câble magnéto	65 F
Kit d'azimutage magnéto	95 F
Câble d'imprimante	250 F
Rouleau papier SBC 431	35 F
Papier thermique Canon TP-221 (les 2 rouleaux)	120 F
Ruban SBC 427	89 F
Ruban compatible SBC 428 (les 2)	119 F
Ruban compatible SBC 436	90 F
Ruban compatible PRK M09	49 F
RS 232C	1 190 F
Boîte de rangement de 40 disquettes 3"1/2	99 F
Tablette graphique + cart.	1 190 F
Prolongateur péritel/péritel	175 F
Câble péritel/péritel	195 F

OPÉRATION PRIX CASSÉS :

Philips NMS 8280 ~~7 990 F~~ **5 990 F**

Et sur tout le matériel PC

JEUX EN CASSETTES

29 F
Alpha Blaster
Backgammon
Barnstormer
Can of Worms
Drome

49 F
Mazes Unlimited
Octagon Squad
Octopuss
Oil's Well
Panel Panic
Space Walk
Spy story
Terminus
Timecurb
Trailblazer

75 F
Apeman Strikes Again
Formation Z
Futur Knight
Fuzzball
Humphrey
Mayhem
Meaning of Life
Mutant Monty
Nightshade
Pentagram
Zorni

95 F
•Army Moves
Attack of Killer Tomatoes
•California Games
Cyberun
The Heist
Martianoids
Runner
•Trantor
10th Frame
The Diary of Adrian Mole
Jet Bomber

NOUVEAUTÉS EN K7

Afterburner	129 F
Gunsmoke	120 F
The Game Winter...	120 F
Match Day 2	120 F
Out Run	120 F
Pacland	120 F
4 x 4 Off Road	120 F
Rambo III	120 F
Robocop	120 F
Wec Le Mans	120 F

JEUX MSX2

DISQUETTES

Breaker	149 F
Infini	190 F
•Majinkyu (720 k)	260 F
Rad-X	149 F
Rendez-vous avec Rama	190 F
Thunderball	145 F
World Golf	190 F
Operation Wolf (K7)	120 F

CARTOUCHES

Andorogynus (1 mega)	290 F
•Arkanoid 2 (1 mega) + manette ▲	290 F
•Druid (1 mega)	345 F
Eggerland Mystery 2 (MSX1 et 2)	230 F
Hole in One Special	230 F
Metal Gear	290 F
•Ninja Kun (1 mega)	290 F
•Rastan Saga (2 mega)	345 F
•Retour du Jedi	290 F
Vampire Killer	290 F
Usas (1 mega)	290 F
L'Oiseau de Feu	290 F

TOUTES LES CARTOUCHES ET DISQUETTES SONT EN DÉMONSTRATION

COMPILATIONS

Compilation 6 (D) 95 F
(Ice, Moonricer, Smack Wacker, Robot Wars)
Super Sellers 2
(Drome, Time Curb, Confused)
D : 175 F

● Compilation 33 jeux Aackosoft (K7/D) Prix N.C.
+ compact disc séquentiel

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES
CREDIT CREG IMMEDIAT

JEUX AACKOSOFT

Cassette : 95 F -
Disquette : 120 F
Cassette $$$: 75 F -
Disquette $$$: 99 F

Alpharoid
Bounce $$$
Chima Chima
Courageous Perseus
Dawn Patrol
Inca
Mr Jaws $$$
Oil's Well $$$
Pico Pico
Polar Star
Sailor's Delight $$$
Science fiction $$$
Skooter
Snake
Star Fighter $$$
Star Wars $$$
Thexder
Come on Picot

MUSIQUE

Mue (C)	99 F
Musix	95 F

ÉDUCATIFS

Microprocesseur	99 F
Mastervoice Wordstore	99 F
Tempo Typing (MSX2/D) Cours de dactylo	190 F
•Le Squelette (MSX2/D)	195 F
•Jeu des Connaissances (MSX2/D)	195 F
•La Digestion, Les Dents (MSX2/D)	195 F
•La Respiration (MSX2/D)	195 F
•Géographie de la Terre (MSX2/D)	195 F
•Enseignement Préscolaire (MSX2/D) - 6 ans	195 F
•Les Oiseaux (MSX2/D)	195 F
•La Circulation du Sang (MSX2/D)	195 F
•Les Organes des Sens (MSX2/D)	195 F
•Anatomie de l'Homme (MSX2/D)	195 F
•Géographie de l'Europe (MSX2/D)	195 F
•Rallye du Calcul (MSX2/D)	195 F
•Rallye du savoir (MSX2/D)	195 F
•Puzzle 1 - Préscolaire (MSX2/D)	195 F

GRAPHISME

Cartoon	49 F
Cheese II + Souris (MSX2/D)	590 F
Cheese II (MSX2/D)	290 F
Color Pack	99 F
Katuvu	149 F
Graphic Artist (c)	230 F

SIMULATEURS VOL/COMBAT

Ace of Aces	95 F
Dambuster	120 F

JEUX DE SOCIÉTÉ ET RÉFLEXION

Othello Compétition	195 F

MATHS

Monkey Academy (C)	190 F
Calcul (C)	99 F

UTILITAIRES

Bilan Plus (comptabilité MSX2/D)	990 F
Minicalc (tableur)	159 F
Home Office Tableur (tableur + graphisme. En français/C)	590 F
Mx Base	49 F
MX Calc	49 F
Phitel (K7/sauvegarde de page minitel)	190 F
Soft Calc (MSX2/D)	290 F
Soft Fonction (MSX2/D)	290 F
Soft Graph (MSX2/D)	290 F
Soft Stock (MSX2/D)	320 F
Dynamic Publisher (PAO/MSX2/D)	490 F

LIVRES MSX

Initiation au Basic	69 F
Guide du Graphisme	65 F
Routines Graphique en Assembleur	45 F
Programmes en Langage Machine	45 F
Techniques de Programmation des Jeux en Assembleur	59 F
Astrologie, Numérologie, Biorythmes	59 F
Guide du Basic	79 F
Pratique du MSX2	149 F
Trucs et Astuces pour MSX	95 F
Programmation en Assembleur	59 F

▲ Fonctionne avec moniteur ou téléviseur bi-standard •Nouveautés

Bon de commande (à remplir en majuscule)

à retourner à **MSX VIDEO CENTER** - 89 bis, rue de Charenton - 75012 Paris

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
Ville ..... Code postal .....
N° tél. ..... Marque d'ordinateur .....

Je vous commande le matériel suivant : .....
.....
.....
Pour un prix de : ..... F + frais de port
(Frais de port : 20 F pour les jeux, livres et accessoires/90 F pour le matériel)

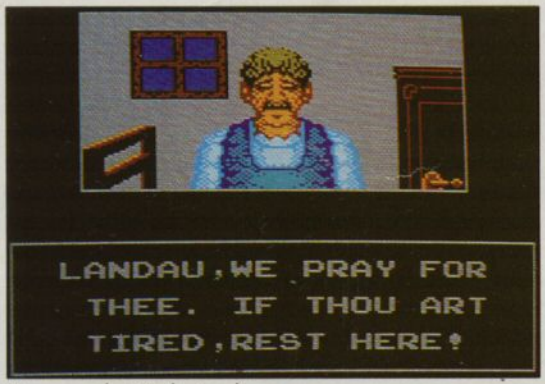
CARTE AURORE et CARTE PLURIEL ACCEPTÉES EN MAGASIN - CHÈQUES MICRO NEWS ACCEPTÉS
ENVOI DE VOS COMMANDES DÈS RÉCEPTION

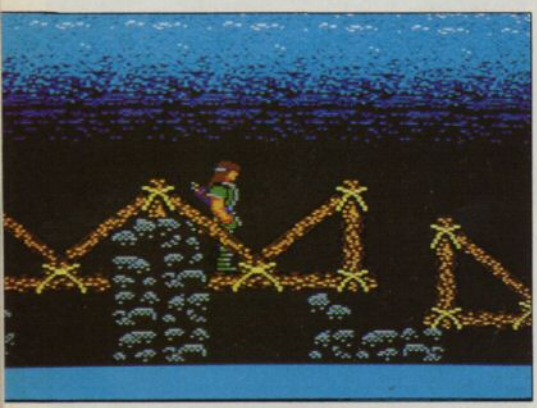
LORD OF THE SWORD

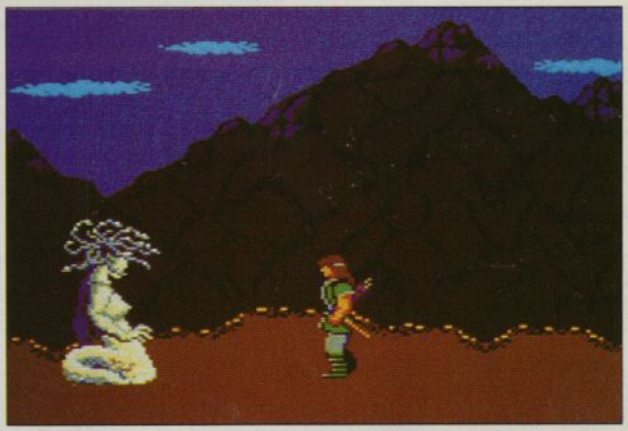
On y joue, on y joue encore, et quand on en a marre d'y jouer, on y rejoue. Et encore, encore... Vous avez offert une console à vos enfants, les jeux ne vous intéressent pas ? Alors n'achetez pas Lord of the Sword, vous pourriez découvrir qu'il y a autre chose dans la vie que "Les chiffres et les lettres"...

Lord of The Sword, titre banal d'un jeu qui l'est moins. C'est... comment dire ? Heu... ce sont les hommes qui en parlent le mieux. Enfin j'espère, puisque me trouvant dans cette catégorie et condamné à y rester. N'ayant pas peur des mots (ça diffâme parfois, mais ça ne mord jamais, un mot), j'ose affirmer que ce jeu est l'un des meilleurs que j'ai vu dans le style arcade-aventure.

Vous, Landau, partez pour une mission sacrée : la Quête pour la Couronne ! Et pitié, évitez-moi les jeux de mots pénibles, du genre "Landau, le petit poucette" etc... on n'est pas ici pour rigoler. En fait de sacrée, la quête vous intéresse à un niveau plus personnel : la royale famille s'étant fait occire par une bande de vilains fourbes, celui qui réussira les trois épreuves choisies par les Doyens de Baljinya (à vos souhaits) deviendra roi de cette contrée. Seulement voilà. Non content de tuer tout le monde, les vilains veulent aussi libérer l'esprit inhumain et corrompu de leur chef, le Démon Ra Goan. Et si ceci devait arriver quand le trône est vide, il ne fait pas de doute que Ra Goan s'emparerait de la couronne, plongeant pour toujours cette douce contrée dans une misère noire.







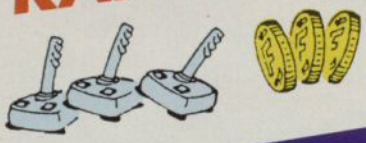
Mais vous êtes intrépide, d'autant plus qu'être roi est une situation des plus enviables. Pour poser votre digne postérieur sur le trône, il vous faudra d'abord retrouver l'Arbre de Marill, symbole de la famille royale. Je vous conseille d'aller faire un tour dans le village d'Amon et de rentrer dans la première maison ouverte, afin d'y trouver le magicien. Continuez tout droit sur la forêt d'Ulmo, et faites demi-tour en direction de la forêt de Namo... Vous y trouverez un arbre-esprit, qui lachera ce fichu symbole dès que vous l'aurez occis. Bien entendu, tout cela ne se passe pas précisément dans une ambiance bon-enfant : si la fluidité du scrolling est une pure merveille, les monstres rencontrés sont de vrais teignes, très colorés et pas plus gentils pour autant, que ce soit les chauve-souris géantes, les serpents et toutes sortes d'animaux ou encore les homme-lézards, les nécromanciens, etc. N'allez pas croire que je vais vous en faire la liste, j'ai déjà croisé plus de vingt monstres différents et je n'ai résolu que le tiers du jeu !

Comme tout être humain qui se respecte, Landau n'a qu'une vie. Autant dire qu'il lui faudra manier avec dextérité son épée, ou lancer avec précision ses flèches. Il doit d'ailleurs avoir un carquois magique ce gars-là, puisqu'il ne manque jamais de flèche ! Tiens, en parlant d'armes, il faut savoir que celles en votre possession ne sont pas parmi les plus puissantes... Cela veut-il dire qu'il en existe d'autres ? Heu... Allez donc faire un tour dans les châteaux de la contrée, histoire de voir... Que vous dire de plus, sinon que ce jeu est superbe, complexe, prenant, tuant, et que malgré une vie unique, une option *continue* vous permet de rejouer jusqu'à dix fois en continuant la même histoire... En fait, dix vies quoi. Bon d'accord, j'aurais pu le dire plus tôt... Un reproche quand même ? Une pile pour sauvegarder l'aventure eut été la bienvenue... Oui je sais, je ne vous ai pas parlé des deux autres épreuves... Alors si on veut savoir, hé ben... allez, on court acheter !

Cartouche pour la console Sega

B.D.

RAMPAGE



Just like King-Kong

Vous détestez votre ville ? L'univers de béton vous étouffe ? Vous avez toujours rêvé d'être King-Kong ? Trois bonnes raisons de jouer à Rampage. Vous êtes de la campagne, et vous avez toujours rêvé de casser les bicoques de ciment des petits prétentieux de la ville, vous savez, ceux qui vous envahissent tous les étés, vous regardent de haut et vous volent vos petites copines ? Votez Rampage, le seul jeu qui met tout le monde d'accord, sauf les promoteurs immobiliers !

Déjà sorti sur ordinateur, Rampage débarque enfin en France sur nos consoles chéries. Il était temps ! D'ailleurs, comme une bonne nouvelle n'arrive jamais seule (j'adore ces clichés, pas vous ?), je vous signale tout de suite la bonne qualité de ce jeu qui, au risque de me répéter un peu plus chaque mois, n'a rien à envier à la version ST ! On retrouve nos trois "héros", les monstres **George**, **Lizzy** et **Ralph**, dont la principale caractéristique n'est pas vraiment la beauté, mais plutôt la force. Enfin, ne nous méprenons pas, les graphismes sont superbes, mais plutôt dans le genre film d'horreur...

Premier rendez-vous, San Francisco. On peut tout aussi bien imaginer qu'il s'agit d'une quelconque ville française, ça ne changera pas grand-chose ! Quel que soit le personnage choisi, le but reste le même : détruire tous les immeubles, et se goinfrer le plus possible. Comme tous les coups sont permis, je vous conseille de jouer à deux. C'est bien plus amusant de taper sur un(e) de ses copains-copines (rayer la mention inutile) que de dévorer les petits militaires tarés qui s'amusent à placer des explosifs au bas des immeubles... histoire de les faire écrouler ! C'est amusant, je m'imaginais qu'ils étaient là pour venir en aide aux jeunes filles éplorées, tendant leurs pauvres petits bras menus et criant au secours aux fenêtres des immeubles. Pas du tout, ils vous tirent dessus, envoient les chars et les hélicos, mais vous laissent dévorer les civils sans aucune honte !

En bref, c'est mignon, coloré, mais un peu répétitif : après San Francisco, Los Angeles, les noms changent mais pas le jeu... Ça n'est pas le jeu de l'année, mais tout de même une cartouche bien agréable pour se détendre... en violence !

Cartouche pour la console Sega

B.D.

TROJAN

Trop quoi ?

Encore une cartouche pour Nintendo ! Après Rush'n Attack, comment ne pas prendre l'arrivée d'un nouveau jeu sur cette console avec joie ?

D'autant que celui-ci me vient des Etats-Unis, et qu'un "One Megabit Memory" s'affiche sur le package, signifiant en clair 128 Ko de programme, ce qui n'est pas rien ! Je m'attendais donc à quelque chose de très bien, ce qui n'était pas pour me déplaire. Alors le pire arriva : c'était encore mieux que ce à quoi je m'attendais ! Le jeu comprend cinq tableaux différents, dans un style qui a fait ses preuves chez Dorothée, genre Bio-Man pour ne pas citer de nom. Un bon s'attaque à des méchants, avec une épée peut-être magique, face à des tas de méchants moyenâgeux, plus quelques créatures sorties tout droit des tréfonds de la Terre.

Si le premier tableau se passe dans une ville moderne (comme dans la première scène d'un dessin animé), le deuxième tableau vous transporte dans un décor plus monta-gneux (on se croirait encore dans la trame d'un dessin animé), aux couleurs plus vives. Et là aussi on retrouve un canevas cher aux dessins animés : les méchants sont assez mauvais dans l'ensemble, jusqu'à ce que la créature finale s'interpose. Et là, nos chères têtes blonde n'ont pas fini d'en baver. Mais ils n'ont pas fini d'y jouer non plus. Ni moi d'ailleurs, allez, j'y retourne !

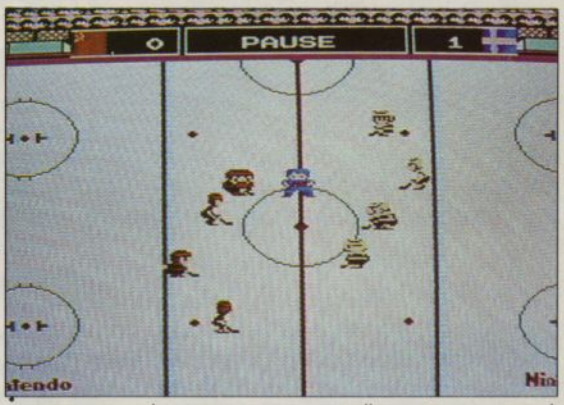
Cartouche Capcom pour la console Nintendo

B.D.

ICE HOCKEY

KO technique

Il est possible que le hockey sur glace soit un sport intéressant. C'est un jeu d'équipe rapide, qui met en avant toutes les qualités sociales des joueurs : on y voit souvent un joueur envoyer le palet dans la tête d'un adversaire par pure gentillesse. Par pure gentillesse aussi, j'aimerai ne pas avoir à vous parler de ce jeu. Mais il le faut. Ice Hockey n'a vraiment rien pour lui : des graphismes limités, tout comme l'intêret, un son pauvre et des couleurs à faire fuir. Vous pouvez bien entendu choisir les nations qui entreront en compétition, et définir une équipe de quatre joueurs. Vous attribuerez une taille à chaque personnage, en sachant qu'un gros va moins vite sur la glace mais qu'il cogne plus fort, qu'un petit va vite mais chute dès qu'il rencontre un gros et qu'un moyen est... moyen ! Voila une cartouche qui ne s'imposait pas, bien qu'elle puisse *peut-être* plaire aux inconditionnels du hockey... Bonne chance !



Cartouche Ice Hockey pour console Nintendo

B.D.

ATARI 800XL Console XE

SAME PLAYER SHOOT AGAIN !

Vous avez acheté un 800 XL à 189 francs ? On dit : merci Micro News ! Mais si nous vous avons fait bénéficier de cette offre pour le moins alléchante, ce n'est certes pas pour vous oublier et vous laisser dans votre coin. Ce mois-ci, pas moins de 20 jeux testés ! Zou, c'est parti...

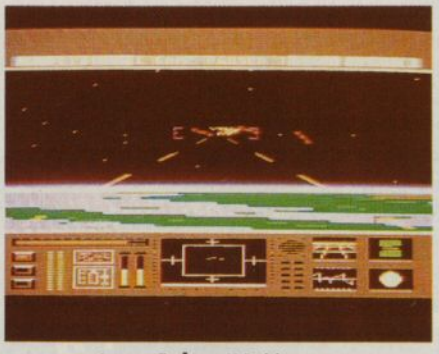
CHOPLIFTER

Pour les anciens de la micro, **Choplifter** est un nom connu, qui rappelle le temps de l'Apple 2. Des graphismes simples mais joliment colorés pour ce jeu au scénario banal tellement celui-ci est proche de l'actualité mondiale : des américains ont été pris en otage, à vous de les délivrer et de les ramener à bon port et sans casse s'il vous plaît ! A votre disposition, trois hélicoptères. A

l'ordre des ennemis, des chars, des avions et des robots aériens pour le moins coriaces. L'animation reste fabuleuse malgré le poids des années. C'est ce qui fait tout le charme de ce jeu, réalisé par **Broderbund** et que je vous conseille sans retenue. Plus que dix-neuf, on avance...

STAR RAIDERS 2

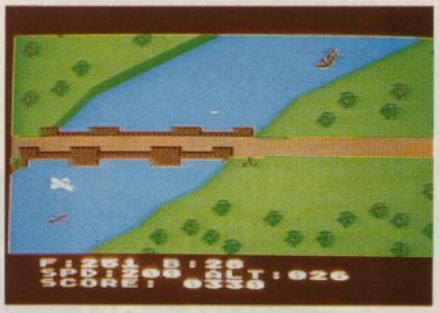
Mauvaise nouvelle, commandant ! Il faut munir votre console d'un clavier si vous voulez avoir le droit de mener cette mission : dans le cas contraire, vous ne sauriez venir en aide à notre galaxie. Good luck folks !
Jeunes gens, la Fédération a besoin de vous ! Pour ceux qui ne le sauraient déjà, je vous rappelle que notre principale source d'ennuis vient de l'amas galactique **Procyon**, sur lequel règnent les terribles Zylons qui rêvent d'envahir



notre système, **Celos IV**. Votre mission, si vous l'acceptez, consistera à détruire les bases Zyloniennes situées sur Gaon, Morkoth et Zylon. Bien entendu vous serez amené en cours de route à détruire des escadrons Zylons... bagatelle... Vous aurez un vaisseau de classe CZ3-C, comme par exemple le **Liberty Star**, armé de canons laser à pulsions pour les attaques de vaisseaux de combat, d'un canon à ions pour combattre les destroyers et les gigantesques nefs de commandement. De plus, un canon SSB sera monté sur chaque appareil, pour la destruction en surface de planètes...
Graphismes splendides et rapidité de l'action, de la carte galactique à la surface des planètes, tout est réalisé pour le plaisir de jouer... On achète, et on se dépêche avant qu'il n'y en ait plus ! Mais retournons à la triste réalité...

BLUE MAX 2

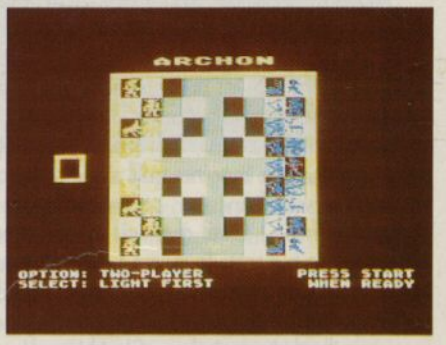
Plutôt mitigées les réactions d'ailleurs. Oserais-je le dire, ce jeu se balance dangereusement sur le rebord de ma poubelle. Vous incarnez Blue Max, le "légendaire" pilote. Un minuscule avion se présente sur la piste d'envol. Tout le décor est vu de biais, et de très haut. De très haut? Vu la taille des sprites, ce doit être de très très haut, peut-être même plus. L'animation ? On ne sait jamais si



on est en l'air ou au sol. On l'apprend en général quand l'avion s'écrase. Bof, ça manque de couleurs, d'enthousiasme, de vie... La sauce ne prend pas dans **Blue Max 2**.

ARCHON

Archon, c'est l'éternel combat entre le bien et le mal. Le premier écran du jeu représente un échiquier, avec de part et d'autre le bien et le mal. Trois voies de déplacement existent : air, terre, et téléportation. Bien évidemment, ces caractéristiques dépendent du personnage déplacé. Comme aux échecs, chaque type de créatures a son mode de déplacement et ses limites. Et lorsque deux pièces se rencontrent, un écran représentant l'arène de combat s'affiche. Les armes aussi changent en fonction du personnage. Un des jeux, sinon le jeu, de réflexion-action le plus intéressant sur huit bits.



BUG-HUNT (Light-phaser)

Avec **Bug-Hunt**. Light gun oblige, on tire sur des grosses bestioles qui tournent sur ce qui est censé être des boitiers de RAM (mémoire vive). Grossier, nul, en deux couleurs seulement noir et vert), il n'y a qu'un son de sympa. Pas suffisant. Au suivant...

UN NOUVEAU DÉFI !

LE CLUB NINTENDO

DEMANDEZ VOTRE MAGAZINE

Enfin l'événement que tous les Nintendomaniaques attendaient : la naissance du club NINTENDO.

Un super club avec plein de bonnes choses au menu :

- *l'abonnement gratuit au journal du club NINTENDO, une mine de trucs et astuces pour battre vos records.*
- *le droit de vote au TOP 5 NINTENDO pour élire les 5 meilleurs softs du trimestre, et avoir ainsi une chance de gagner vos cassettes favorites.*
- *le privilège de bénéficier en exclusivité des créations NINTENDO : autocollants, blousons, etc ...*

Et tout cela gratuitement la première année !

Pour vous inscrire au club, rien de plus simple ; envoyez une carte postale avec vos nom et adresse à :

Club Nintendo®

B.P. 14
95311 CERGY PONTOISE CEDEX

en indiquant le type de console que vous possédez (base ou luxe).

S.O.S NINTENDO

TÉL : (16 1) 34 64 77 55
(de 10h à 19h sauf sam. dim.)

Minitel :
3615 NINTENDO
(à partir du 1er mai)

DIMENSION PLUS - 42 26 33 36

FIGHT NIGHT

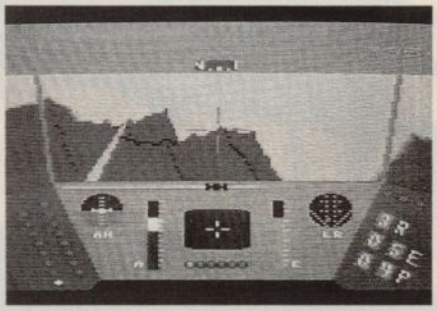
Fight Night est un jeu de boxe qui était très bien sur l'Apple 2. C'est lent, laid et injouable sur XE/XL. Dommage, c'était vraiment un bon jeu sur l'Apple. Je l'ai déjà dit ? Ok, passons...

CRIME BUSTER

Attention, **Crime Buster** se joue au Light Gun ! Vous voilà prévenus. Revenu au temps de la *Prohibition*, votre rôle est d'assainir la ville. Super. Enfin pas mal. Disons moyen et on en parle plus. Selon le type de jeu (il y en a deux), on tire sur des voitures ou des faces de rats. On s'amuse deux minutes, mais la précision du Light Gun est telle que cela devient vite crispant. Bof, voyons plutôt la suite...

RESCUE ON FRACTALUS

Lucasfilm nous présente **Rescue on Fractalus**. Dans le rôle principal : vous ! Et pour changer un peu, voilà un jeu qu'il est bien fait, le bougre ! Et carrément en fractales, et carrément rapide, et beau, et excitant, et rahhh ! Non vraiment il est très



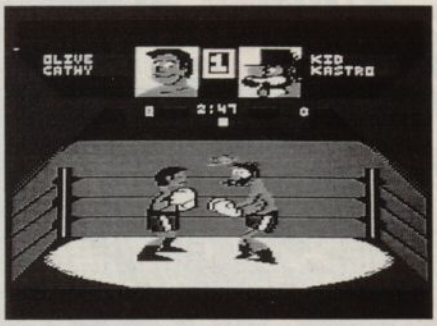
bien. Le but du jeu est quasiment le même que dans *Choplifter*, avec en plus l'adjonction de la 3D et des bruitages d'enfer et trente niveaux différents. Nombres d'ennemis s'opposent à vous, que ce soit dans les bases plantées en haut des montagnes ou les soucoupes volantes, etc. A l'aide de vos radars, il vous faut repérer un colon au sol. Ceci fait, il suffit de se poser, de couper les moteurs, et vous avez la joie de voir courir vers vous le colon en question (il n'y en a qu'un par base). Vous l'entendez courir... et même grimper les escaliers ! On s'y croirait ! Et maintenant repartons pour l'espace profond où nous attends une nouvelle mission, dans...

FLIGHT SIMULATOR 2

Flight Simulator 2 est le plus génial des simulateurs de vol, toutes machines confondues. Il est si complexe que le clavier pour la console est vendu en même temps que le jeu. Ou l'inverse. Bref, expliquer FS2 en quelques lignes est impossible, sachez seulement qu'il vous mettra vraiment dans la peau d'un pilote. Si vous aimez les vrais simulateurs, courez chez votre revendeur. Si vous ne les aimez pas, celui-ci n'est vraiment pas pour vous du fait de sa complexité. Avec une durée de vie infinie, c'est le jeu du siècle, ou pas loin... Ah, au fait, c'est édité par SubLogic.

JUNGLE HUNT

Votre dulcinée a été enlevé par des cannibales ! Qu'à cela ne tienne, vous, l'explorateur sans peur, allez tout faire pour la sauver. Vous devrez vous balancer de liane en liane, avant de plonger dans une rivière infesté de crocodiles, puis sauter par-dessus ou passer en-dessous de rochers lancés par les cannibales. Pour finir, sauter par-dessus ces mêmes cannibales afin de rejoindre votre



fiancée avant qu'elle ne soit immergée dans la marmite fumante de ces monstres dévoreurs de chair fraîche. Amusant, rapide et joli, un jeu pour tous. Et en plus c'est pas cher. Cool, **Jungle Hunt**.

INTO THE EAGLE'S NEST

Est le nom d'un jeu qui à toutes les chances de passer au four. C'est l'histoire d'un soldat américain parti seul dans une forteresse nazie dans l'espoir de tuer les dix mille pourris qui trainaient par là. Le pauvre soldat s'est fait rétamer le portrait en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire. Le jeu est lent, saccadé, laid, em...dant au possible, et conforme à la réalité : on se fait trucider toutes les 15 secondes. Ce pauvre type n'a qu'une vie, moi aussi mais je préfère l'occuper autrement. Qu'il se débrouille tout seul.

FOOTBALL

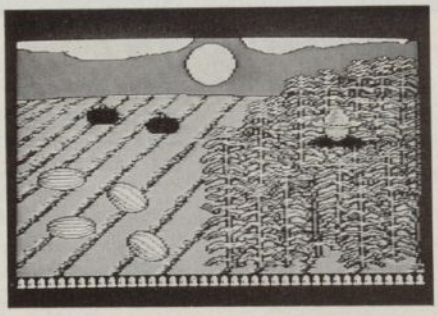
Je hais le football. Et je ne comprends rien au football américain. Lorsqu'en plus les sprites sont minuscules, que le jeu est fouilli et lent, je dis stop ! Stop. Suivant...

TENNIS

Je devrais vous parler de tennis, à l'heure actuelle. Eh bien je n'en parlerai pas. Tout simplement parce que dans la cartouche **Tennis** d'Atari, l'ordinateur fait presque tout, c'est à peine si vous pouvez déplacer vous-même le bonhomme. Et ça énerve tout le monde. On passe...

BARNYARD BLASTER

Une cartouche odorante, le pied ! Malheureusement **Barnyard Blaster** nous vient de chez Kipu, et en plus il lui faut un Light Gun. Tir aux pigeons ou sur boîtes de conserve, on s'amuse 5 secondes. A 120 francs la cartouche, ça fait 24 francs de la seconde. Cher.



FOOD FIGHT

Celui qui l'achètera ne viendra pas pleurer qu'on ne l'avait pas prévenu : c'est le jeu le plus nul qui m'ait été donné de voir depuis sept ans que je fais de la micro !

ONE-ON-ONE

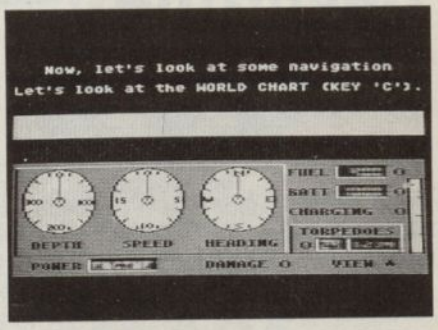
Une partie de basket qui se joue devant un seul panier, seul contre l'ordinateur ou à deux. Allez savoir pourquoi, on rentre dans l'action, on feinte, on dribble et on saute comme une bête pour marquer un panier ! Vous êtes libre de ne pas acheter, après tout vous faites ce que vous voulez, hein, mais bon... je vous le conseille tout de même, surtout que c'est fait par Electronics Arts...

FINAL LEGACY

La seule chose qui puisse vous arriver si vous achetez cette cartouche, c'est une poussée d'urticaire. Ne cherchez même pas à savoir que c'est le début de la troisième guerre mondiale, que c'est laid, lent, nul et à chier, ça ne vous avancerait à rien. Je me demande même pourquoi j'ai mis le titre en gras. A bon entendeur salut !

GATO

Le jeu s'appel **Gato** (de Spectrum Holobyte). J'en conviens le jeu de mots est assez mauvais. Quand au jeu tout court, il est très bon. Bien sur le côté graphique n'est pas fabuleux, mais l'ambiance est là. Quasiment la première chose à faire est de contacter votre Q.G. par radio, afin de connaître les détails de votre prochaine mission.
En surface ou en plongée, de nuit comme de jour, vous êtes prêt à intervenir. Le silence est requis ? Vous vous approcherez par les fonds, en vous guidant au radar et grâce aux cartes.



Je ne tiens pas à trop vous parler du jeu, ou des commandes en elles-mêmes, car il faut y jouer pour être dans l'ambiance. Un grand jeu, que le temps n'altère pas... Génial, pour le moins.
Il est l'heure de se quitter, eh oui, déjà ! Tiens, pour me détendre, je vais jouer à quelque chose... Bonjour chez vous !

PIXISOFT *LES JEUX D'ENFER*

1, rue de Metz, 31000 TOULOUSE Tél.: 61.23.48.02.

800 TITRES EN STOCK PERMANENT

AMIGA - AMSTRAD - ATARI ST - MSX - PC - SEGA - THOMSON

SEGA Vous avez fini un jeu, et vous aimeriez bien en changer. Pour 90 F seulement, vous pouvez échanger votre jeu contre un autre de même valeur. Si celui que vous désirez est d'une valeur supérieure, il convient d'ajouter la différence.

N.B. : Les jeux doivent être donnés avec notice et boîte d'origine.

BON DE COMMANDE à retourner à PIXISOFT, 1 rue de Metz, 31000 TOULOUSE

NOM	COMMANDE	PRIX	RETOUR (éventuel)	ECART
ADRESSE	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....
.....	TOTAL		FORFAIT ÉCHANGE (90 F X nombre de titres)	
Signature	+30 F contre remboursement		**TOTAL**	

Ci-joint mon règlement : ☐ Chèque bancaire ☐ Mandat poste ☐ Contre rembours. (30 F)
*Nous téléphoner pour les disponibilités. Merci.

CLUB SEGA

CHANGEZ DE JEU !!... POUR 90 F (port compris)

CARTES 199 F
BANK PANIC - F 16 FIGHTER - GHOSTHOUSE - MY HERO - SUPER TENNIS - TEDDY BOY - TRANSBOT

CARTOUCHES 1 MEGA 259 F
ACTION FIGHTER - ALEX KIDD - ASTRO WARRIOR - AZTEC ADVENTURE - BLACK BELT - BLADE EAGLE - HOPLIFTER - ENDURO RACER - FANTASIE ZONE - GANGSTER TOWN - GLOBAL DEFENSE - GREAT BASEBALL - GREAT BASKET - GREAT FOOTBALL - GREAT GOLF - GREAT VOLLEYBALL - KUNG FU KID - MISSILE 3 D - PRO WRESTLING - QUARTET - RASTAN SAGA - RESCUE MISSION - SECRET COMMAND - SHANGAI - SHOOTING GALLERY - THE NINJA - WONDERBOY - WORLD GD PRIX - WORLD SOCCER - ZILLION - ZILLION 2

CARTOUCHES 2 MEGA 299 F
AFTER BURNER - ALEX KIDD 2 - ALIEN SYNDROME - CAPTAIN SILVER - DOUBLE DRAGON - FANTASY ZONE 2 - GOLLVELIUS - KENSEIDEN - LORD OF THE SWORD - MAZE HUNTER 3D - MONOPOLY - OUT RUN - RAMBO 3 - ROCKY - SHINOBI - SPACE HARRIER - SPACE HARRIER 3D - THUNDER BLADE - WONDERBOY 2 - ZAXXON 3D -

CARTOUCHES A 399 F
MIRACLE WARRIOR - FANTASY STAR.

LES BONUS DU CAPITAINE PIXEL

Le Capitaine se déchaîne !

Capitaine Pixel : Bienvenue à bord, moussaillon !
Micro News : Merci, mon capitaine !
Capitaine Pixel : Alors, ça marche ?
Micro News : Tout doucement, mon capitaine. On dirait que les éditeurs ne se préoccupent plus tellement de sortir des jeux sur CPC ou C64 !
Capitaine Pixel : Allons, pas de déprime. C'est vrai que tout n'est pas rose, mais ça va revenir. Et puis, je suis là, moi, et je ne vous laisserai pas tomber. Déjà, vous pouvez remarquer que nous testons beaucoup de jeux CPC ou C64 ce mois-ci. Et puis, j'ai été voir plein d'éditeurs pour qu'ils veuillent bien me montrer des préviews de leurs prochains jeux.
Micro News : Et ils ont bien voulu ?
Capitaine Pixel : Je veux mon neveu. Je vais commencer par un nouveau jeu de football qui va sortir chez un tout jeune éditeur, **Zeppelin**. Le soft s'appelle **Kenny Dalglish's Soccer Manager** et mélange la simulation sportive à la gestion financière.
Micro News : Est-ce que ***Barbarian 2*** *va se décider à sortir un jour sur CPC ?*
Capitaine Pixel : Oui, les choses sont en très bonne voie du côté de **Palace Software**. J'ai même eu le privilège de jouer avec une version très avancée du soft, pratiquement semblable à la version C64 : les animations sont fluides, les graphismes superbes et l'humour toujours présent, avec des monstres tous plus hilarants les uns que les autres. Même les bruitages ne sont pas ridicules, loin de là.
Micro News : Quoi d'autre ?
Capitaine Pixel : Chez **US Gold**, j'ai vu une preview de **Human Killing Machine** sur CPC, ce remake de *Street Fighter* dans de beaux décors mais une animation moyenne.. Vu aussi une version quasi-finale de **Last Duel** sur CPC, très bien adaptée, avec une option deux joueurs de très bonne qualité, rapide et intéressante. Enfin, **The Deep** vient d'arriver sur CPC ! C'est un jeu simple mais sympa, comme on aime bien en avoir pour se distraire de temps à autre. A bord de votre bateau, vous devez envoyer des grenades pour détruire sous-marins et monstres aquatiques. Test le mois prochain si un requin ne nous mange pas.
Micro News : Et les éditeurs français ?
Capitaine Pixel : J'ai plein de bonnes nouvelles de côté-là. D'abord, **Crazy Cars 2**, de **Titus** sera sorti sur CPC quand vous lirez ces lignes : il est génial. Son adaptation sur C64 ne tardera pas trop, j'espère. Ensuite, **Exxos** est en train d'adapter le fabuleux **Purple Saturn Day** sur CPC et C64. J'ai eu l'immense chance de voir la version CPC qui est quasiment terminée (elle a été réalisée par Yves Lamoureux, celui-là même qui avait adapté *Blood* sur CPC). Je n'en reviens toujours pas : il a réussi des choses incroyables au niveau technique et le jeu est tout simplement sidérant. Comme Michel Rho, le graphiste, est au sommet de son art, l'ensemble nous donne le jeu de l'année sur CPC, pas moins. Je n'ai qu'un conseil à vous donner : courez acheter ce bijou, vous ne risquez pas de voir souvent des programmes de cette qualité !
Micro News : Et les autres français ?
Capitaine Pixel : **Infogrames** s'occupe encore de nous. Mais en raison d'un accord avec les USA, ils adaptent en priorité sur C64, because l'export et les dollars. Du coup, les heureux commodoristes que nous sommes vont pouvoir bénéficier de l'excellent **Opération Jupiter**, un jeu où vous dirigez une brigade de CRS venue délivrer des otages dans une ambassade. C'est vrai que le scénario sent un peu le souffre et les balles perdues (gare à la bavure !), mais le soft est techniquement parfait (je

▲ *Bob Morane*

▼ *The Deep*

CONCOURS

Micro NEWS loriciels

GAGNEZ UN AMIGA 500

Ce mois-ci, c'est Loriciels et **Skweek** qui vous offrent un Amiga 500 et des logiciels ! Vous ne connaissez pas **Skweek** ? Mais si, voyons, réfléchissez ! C'est cette curieuse créature qui se promène sur des damiers ! Comme **Skweek** n'est pas un méchant garçon, vous verrez qu'il vous pose des questions faciles. Alors... à vous de jouer !

▼▼ LES PRIX ▼▼

1er prix :

Un **Amiga 500** avec cable péritel. Microprocesseur 68000, 512 Ko de Ram. Le nec plus ultra des ordinateurs 16 bits à votre portée : Merci **Skweek** ! Merci Loriciels ! Merci Micro News !

Du 2e au 10e prix :

Deux logiciels Loriciels et un **Skweek** en caoutchouc !

Du 11e au 20e prix :

Un logiciel Loriciels et un **Skweek** en caoutchouc !

▼▼ LES QUESTIONS ▼▼

1 - Le logiciel **Skweek** de Loriciels est-il un jeu d'arcade, un jeu d'aventure policière ou un langage de programmation ?

2 - Combien de temps dure une partie de **Skweek** : une heure et demi, deux secondes trois dizièmes, deux jours, indéterminé ?

3 - En quelle année la société Loriciels a-t-elle été créée : 1999, 1918, 1984 ou 1983 ?

4 - Dans le film "La guerre des étoiles", quels sont les noms des deux robots de Luc Skywalker : 520ST et ZX81, R2D2 et Z6PO, Prof ST et Doc Amiga ou Billy la Banlieue et Mata-Hari ?

5 - A quoi équivaut 1 Ko : 1024 octets, 1024 jours, 1024 Francs ou 1024 exemplaires de Micro News ?

Question subsidiaire : Loriciels a choisi un nombre arbitraire entre 0 et 10 000. Essayez de vous en rapprocher le plus possible...

Bulletin-réponse

A retourner à **Micro News** - Concours Loriciels - 67, avenue du Maréchal Joffre
92000 Nanterre. Aucune photocopie ne sera acceptée

Nom ..... Ville .....

Prénom ..... Code postal ..... Age .....

Adresse ..... Machine .....

Réponses :

1) .....

2) .....

3) .....

4) .....

5) .....

Question subsidiaire : .....

rassure les possesseurs de CPC, ils y auront droit bientôt). **Cobra Soft** est en train de travailler sur la version C64 **d'Action Service**, un parcours du combattant avec une mise en scène très originale. Là aussi, la version CPC suivra rapidement.

Micro News : Heureusement que les éditeurs français sont là pour sortir des jeux sur CPC !

Capitaine Pixel : Absolument. Tenez, pas plus tard qu'hier, j'ai encore reçu un nouvel **Infogrames**, **Bob Morane Oceans**.

Micro News : Un nom qui fleure bon la poubelle...

Capitaine Pixel : Eh bien non, pas du tout. Ce quatrième volet est très supérieur aux précédents.

Micro News : C'était pas très dur.

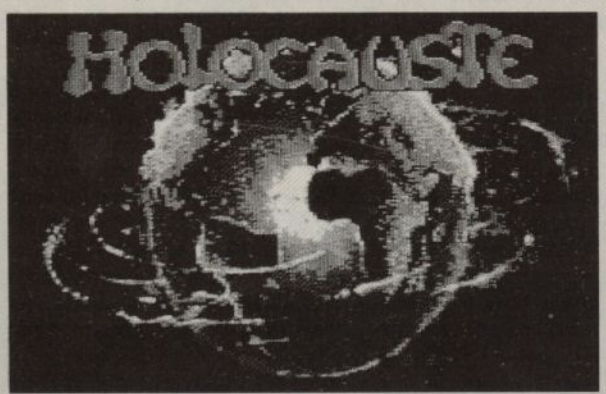
Capitaine Pixel : C'est vrai, mais notons qu'Infogrames a quand même spécialement soigné son travail.

Micro News : Je reconnais que le jeu est nettement plus intéressant que les premiers Bob Morane. De toute manière, il n'y a pas beaucoup de nouveaux jeux en ce moment, alors...

Capitaine Pixel : Mouais ! Mais il ne suffit pas de sortir un jeu, encore faudrait-il qu'il soit bon.

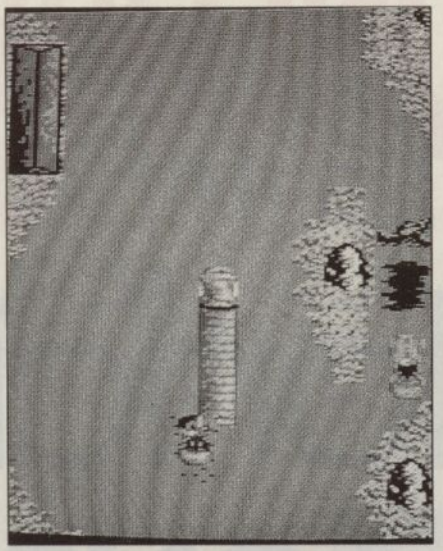
Micro News : Heu... Vous pensez à quelqu'un en particulier ?

Capitaine Pixel : Non, non, pas vraiment. Sans transition je vous signale la sortie d'un nouveau jeu de **MBC**, **Holocauste**, un jeu d'aventure dans la lignée des précédents softs de la société, c'est à dire très moyen. A réserver aux fanatiques des jeux d'aventure, et encore... Toujours chez MBC, voici **Top Level**, un des premiers jeux d'arcade de la société. La présentation est absolument



▲ *Holocauste*

superbe, un véritable festival technique sur CPC : graphismes en plein écran, page écran avec scrolling, etc. On dirait presque une intro sur Amiga ! Dommage que le jeu soit d'une telle nullité, que même mon petit cousin sait faire mieux en Basic. A vrai dire, je me demande



▲ *Top Level*

comment ils ont osé ! Dernière nouveauté MBC, **Jaws : le dernier Etalon**. Il s'agit d'un jeu d'aventure classique, avec un analyseur de syntaxe limité au minimum mais des graphismes de bonne qualité. La musique digitalisée au début du jeu rappelle le bon vieux temps de Radio Londres : y'a tellement de friture sur la ligne qu'on pourrait aller à la pêche.

Micro News : Et quoi d'autre ?

Capitaine Pixel : Ensuite, de bonnes nouvelles chez **Psygnosis**. Depuis ses accords avec **Melbourne House**, les jeux arrivent enfin sur C64 et CPC. Le prochain sera **Obliterator**, une sorte de *Barbarian* dans le futur, dans une version très réussie et très colorée (C64 et CPC). D'autre part, je plains les possesseurs de CPC !

Micro News : Pourquoi ?

Capitaine Pixel : Parce que **Melbourne House** adapte le sublime **Xenon** uniquement sur C64. Xenon est le plus beau shoot'em up à scrolling vertical qui existe sur micro et son arrivée va réjouir tous les commodoristes. Dernière adaptation signée **Psygnosis**, **Menace**, un shoot'em up lui aussi, mais à scrolling horizontal. Dans la lignée de *R-Type*, **Menace** version C64 est très réussi. La version CPC risque de se faire attendre jusqu'en juin.

Micro News : J'ai l'impression que les possesseurs de C64 sont plus gâtés !

Capitaine Pixel : Pour une fois ! Mais c'est vrai qu'ils disposent de chefs-d'œuvre incomparables. Par exemple, je viens de recevoir **Rocket Ranger**, le fameux **Cinemaware** ! Pour le test complet de la version Amiga, reportez-vous au numéro 16. Moi, je me contenterai de signaler que Rocket Ranger est un jeu exceptionnel, magnifiquement adapté sur C64. Un must absolu !

Micro News : Les gens qui ont un CPC peuvent-ils espérer l'avoir un jour ?

Capitaine Pixel : Bien sûr qu'ils peuvent... espérer ! Pour le moment, aucun Cinemaware n'est jamais sorti sur CPC, mais **Ubi Soft** travaille sur **Defender of the Crown**. Il sortira après **Iron Lord** qui devrait être disponible sur C64 courant avril. La pré-version que nous avons pu voir montre un jeu au top niveau des capacités de la machine, avec des graphismes et des bruitages détonnants. J'attends sa sortie avec impatience.

Micro News : Vous n'auriez pas un bon petit jeu de stratégie à nous proposer, qu'on tienne le coup jusqu'au mois prochain ?

Capitaine Pixel : Il suffit de demander. Voici **Espionage** de **Grandslam**,

▲ *Obliterator*

adapté d'un jeu de plateau très célèbre en Angleterre. La réalisation n'est pas extraordinaire mais le mode quatre joueurs est très bien fait : idéal pour une soirée entre amis. Disponible sur C64 et bientôt sur CPC.

Pendant que j'y pense, **Grandslam** vient également de sortir l'adaptation officielle de **Pac-Land** sur CPC (déjà disponible sur C64), jeu d'arcade célèbre, toujours à base de *Pac-Man*. Ce coup-ci, Pac-Man se balade dans la ville, dans la fôret, etc. Le jeu est parfaitement réalisé, même s'il est un peu lent sur CPC ! Il ne s'agit pas du jeu d'arcade du siècle, loin de là, mais d'un petit jeu sympa.

Micro News : Il va falloir conclure, Capitaine !.

Micro News : Ça y est, c'est terminé !

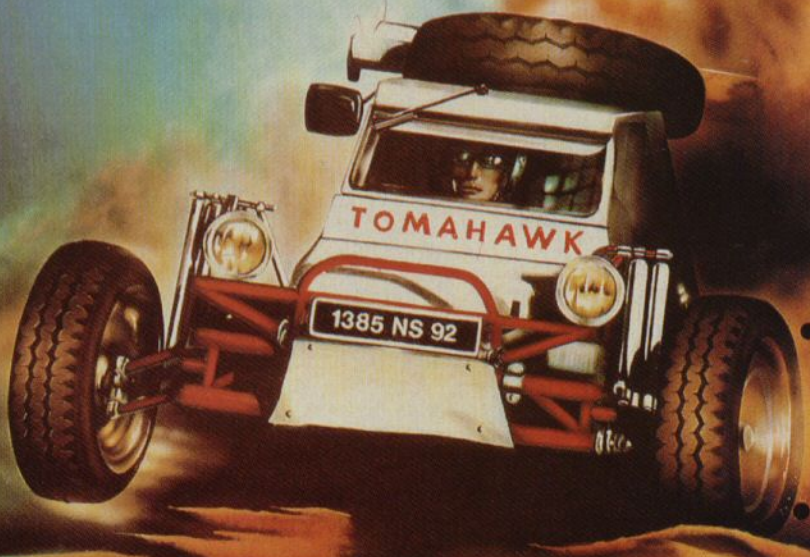
Capitaine Pixel : Oui ! Et je vous promets de dévoiler une partie des nouveautés du deuxième semestre le mois prochain !

Micro News : Dieu vous entende !

Capitaine Pixel : God save the CPC & C64 !

AFRICAN RAIDERS-01

TUNIS



GHADAMES

IN SALAH

OUALLENE

Assistance satellite - Boussole - Carte papier - Marche arrière - 4x4 / 4x2
Conduite sur et hors piste - Nombreuses étapes et concurrents

EZZANE

ST - Amiga - PC 5 - PC 3

GUEROU

DAKAR

AGADEZ

TOMBOUCTOU

NIAMEY

BAMAKO

OUAGADOUGOU

TOMAHAWK

LES BONS PLANS DE MICRO NEWS

Ça y est, c'est le printemps, voilà les premières feuilles sur les arbres et les petits oiseaux qui gazouillent ! Et vous, ami lecteur, vous allez sortir davantage, aller dans les magasins et prendre le temps de comparer les prix. Alors surtout, n'oubliez pas vos bons Micro News, que je vous conseille d'avoir toujours sur vous lorsque vous faites des achats. Pourquoi payer plus quand on peut payer moins ?

Joé Bonplan

Promotions valables jusqu'au 30 avril 1989 et dans la limite des stocks disponibles

LE PLAN D'ENFER DU MOIS

ULTIMA
5, boulevard Voltaire. 75011 Paris.
Tél : (1) 43.38.96.31.
Et ça continue : Ultima propose toujours en exclusivité à nos lecteurs, *contre remise de trois bons Micro News :*

UN ORDINATEUR ATARI 800 XL POUR 189 F ! Il s'agit d'un ordinateur neuf, garanti, avec prise péritel et mode d'emploi en français, compatible avec la console Atari XE.
Frais de port : 35 F.

LE DEUXIEME PLAN D'ENFER DU MOIS

MSX VIDEO CENTER
89 bis, rue de Charenton. 75012 Paris. Tél. : (1) 43.42.18.54.
- 3 bons Micro News acceptés pour l'achat d'un **magnétophone MSX Yeno C-683A** d'une valeur de 149 F, soit **79 F** !

S.C.A.P.
62, rue Gabriel Péri. 93200 Saint-Denis. Tél : (1) 42.43.22.78.
- 1 bon Micro News accepté sur tout le magasin par tranche d'achat de 200 F.

MAUBERT ELECTRONIC BOUTIQUE
49, boulevard Saint-Germain. 75005 Paris. Tél. : (1) 43.29.40.04.
- 1 bon Micro News accepté pour l'achat de toutes les **cartouches MSX** à 230 F soit un prix de **210 F** par cartouche.
- 1 bon Micro News accepté pour l'achat d'une montre. Offre valable sur toutes les montres du magasin qui ne sont pas déjà en promotion.
- 3 bons Micro News acceptés pour l'achat d'un **calculateur scientifique graphique Hewlett-Packard HP-28S**, soit un prix de **1890 F** au lieu de 1950 F.

VIDEOSHOP
50, rue de Richelieu. 75001 Paris. Tél : (1) 42.86.03.44.
251, boulevard Raspail. 75014 Paris. Tél : (1) 43.21.54.45.
7, rue de l'Eglise. 92200 Neuilly. Tél : (1) 46.40.73.26.
- 2 bons Micro News acceptés en déduction d'une séance d'**une demi-journée de formation** collective (groupe de six personnes) d'initiation à l'Atari ST, l'Amiga, MS-DOS, soit **310 F** au lieu de 350 F. Contactez Mme Jacquesson au 42.96.93.95.
- Bons Micro News acceptés, selon forfait, pour le service de **SAV Express 24 heures** pour ST, Amiga, PC. Contactez M. Lhuillier (société Amsys) au 43.27.27.88.
De nombreuses promotions sont également proposées sur place dans les trois magasins, le magasin de Neuilly étant spécialisé dans la création graphique.

CLAVIUS
19, rue Houdon. 75018 Paris. Tél : (1) 42.62.90.19.
- 1 bon Micro News accepté pour l'achat du logiciel de jeu musical pour ST : **Trivial Music**, d'une valeur de 250 F, soit **230 F**.

ULTIMA
5, boulevard Voltaire. 75011 Paris. Tél : (1) 43.38.96.31.
- 1 bon Micro News accepté sur tous les logiciels par tranche d'achat de 200 F.
- 2 bons Micro News acceptés pour l'achat d'un **magnétophone Atari XC-12 (spécial pour le 800 XL)** d'une valeur de 300 F, soit **260 F**.

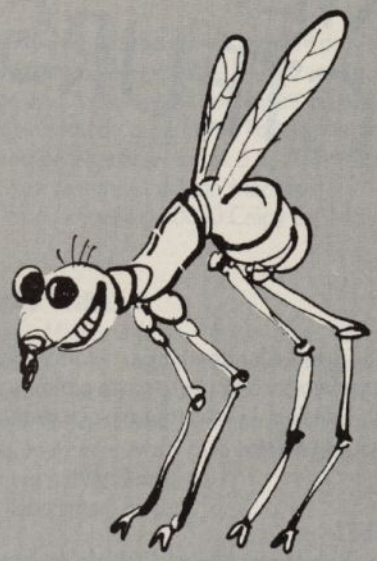
ED'EN COMPUTER
102, avenue du général Michel Bizot. 75012 Paris. Tél. : (1) 43.42.22.50.
- 1 bon Micro News accepté sur tout le magasin par tranche d'achat de 300 F.
- 1 bon Micro News accepté pour l'achat d'une **manette Gunshot 1** d'une valeur de 79 F, soit **59 F.**
- 1 bon Micro News accepté pour l'achat d'une **boîte de rangement** à serrure pour 100 disquettes 5"1/4 ou 80 disquettes 3"1/2 d'une valeur de 139 F, soit **119 F.**

MSX VIDEO CENTER
89 bis, rue de Charenton. 75012 Paris. Tél. : (1) 43.42.18.54.
- 1 bon Micro News accepté sur tout le magasin par tranche d'achat de 400 F, à l'exclusion des ordinateurs et des promotions en cours.
- 1 bon Micro News accepté pour l'achat de la cartouche **Darwin** (1 mega MSX2), soit **210 F** au lieu de 230 F.
- 1 bon accepté pour l'achat des cartouches suivantes : **Midnight Brothers 170 F** au lieu de 190 F, **Cross Blaim 210 F** au lieu de 230 F, **Fantasm Soldier 210 F** au lieu de 230 F, **Garyu-O 210 F** au lieu de 230 F, **King's Knight 125 F** au lieu de 145 F, **Monster's Fair 125 F** au lieu de 145 F, **Super Tritorn 210 F** au lieu de 230 F.

COCONUT
13, boulevard Voltaire. 75011 Paris. Tél. : (1) 43.55.63.00.
41, avenue de la Grande-Armée. 75016 Paris. Tél. : (1) 45.01.67.28.
Centre commercial Le Triangle. 34000 Montpellier. Tél. : (16) 67.58.58.88.
- 1 bon Micro News accepté dans les trois magasins Coconut par tranche d'achat de 400 F.

PIXISOFT
1, rue de Metz. 31000 Toulouse. Tél. : (16) 61.23.48.02.
- 1 bon Micro News accepté pour l'achat de tous les logiciels signalés en magasin d'un point rouge, ainsi que sur tous les livres.

2010 ELECTRONICS
71, rue du Cherche-Midi. 75006 Paris. Tél. : (1) 45.49.14.50.
- 1 bon Micro News accepté sur tout le magasin par tranche d'achat de 200 F. Offre valable uniquement sur le neuf.



JSI
89-89 bis, rue de Charenton. 75012 Paris. Tél. : (1) 43.42.18.54.
- 1 bon Micro News accepté sur tout le magasin par tranche d'achat de 400 F, à l'exclusion des ordinateurs et des promotions en cours.
- 2 bons Micro News acceptés pour l'achat d'une manette **Quickjoy 3 + une boîte de disquettes 3"1/2 DF-DD**, soit **248 F** au lieu de 288 F.
- 1 bon Micro News accepté pour l'achat d'une **boîte de rangement de 40 disquettes 3"1/2** avec serrure, soit **79 F** au lieu de 99 F.

HOTEL DE LA LANTERNE ROUGE
69, rue Montretout
69069 Saint-K7
- 3 bons Micro News acceptés par la grosse Olga pour un **moment agréable** d'une valeur de 200 F, soit 140 F.

AMIE
11 et 19, boulevard Voltaire. 75011 Paris. Tél : (1) 43.57.48.20.
69, cours Lieuteaud. 13006 Marseille. Tél : (16) 91.42.50.42.
- 1 bon Micro News accepté sur tous les logiciels et tous les livres par tranche d'achat de 200 F.
- 1 bon Micro News accepté sur tous les périphériques (moniteurs, imprimantes, etc.) par tranche d'achat de 250 F.
- 1 bon Micro News accepté sur tous les ordinateurs par tranche d'achat de 300 F.
Ces offres sont valables dans les trois magasins AMIE et ne sont pas cumulables avec les autres promotions en cours.

COURRIER DES LECTEURS

DRAPEAU NOIR

Possesseur d'un Atari 520 ST et faisant beaucoup de copies de sauvegarde (j'achète au moins 10 jeux par mois), je voudrais savoir si cela risque d'endommager ma bécane ?
(Jérome, Nice)

Ah ah ah ! Des copies de sauvegarde, vraiment ? A moins que vous ne soyez un spécialiste du jeu d'aventure ou de rôles, et là effectivement il est très courant de devoir effectuer une sauvegarde de la partie en cours, je crois plutôt que le terme "sauvegarde" est de trop. Vous faites des copies, quoi. Ceci dit, ça ne risque pas d'endommager votre drive (contrairement à ce qui se passe parfois sur C 64). Toutefois, je vous rappelle que c'est tout à fait illégal. Tsss...

RESET

O, Dieu Micro News, Dieu de la presse micro-informatique, toi qui sais tout, qui vois tout, qui entends tout, c'est l'un de tes nombreux adorateurs qui t'écrit (je fais une prière et sacrifie un concurrent tous les soirs) : je cherche une façon de faire un reset sur C 64. Saluez Pixel de ma part.
(Yannick Maglott, Sucy-en-Brie.)

C'est trop, c'est trop gentil. Alors, pour faire un reset sur C 64, trois possibilités : en direct, taper SYS 64738. Sinon, il est possible d'utiliser une cartouche type Power Cartrige ou, si vous êtes bricoleur, de mettre à la masse le reset de la prise série. Plus simplement, il suffit de monter un interrupteur poussoir entre les pin 1 (masse) et 6 (reset) de la prise série (les numéros des pin correspondent au schéma de câblage de la page 141 du manuel d'utilisation). A vous les vies infinies !

AUDIMAT

Scandale ! Micro News, je t'écris pour te demander pourquoi tu ne parles jamais des jeux sur Spectrum, alors que les MSX et Sega sont largement représentés. Franchement, je m'en fiche pas mal de ces deux petites crasses.
(J.F, possesseur de Spectrum) .

Allons, un peu de calme. Par le plus grand des hasards (c'est véridique !), votre lettre s'est retrouvée juste au-dessus de celle d'un dénommé Spectrum Killer. Je vous en livre le meilleur (!) : "Comment peut-on présenter des photos de jeux sur Spectrum ? Il faut être fou pour présenter des trucs pareils ! Vous n'obtiendrez pas mon respect tant que vous présenterez des softs sur Spectrum..." Ensuite, il parle de machine de grand-père et autres vacheries. La morale de tout ça, c'est qu'il faut être tolérant et bien comprendre que Micro News est un journal qui parle de toutes les machines et non pas un organe destiné aux adorateurs du Segatrum ou de l'Ataga 520. Et toc ! (N'empêche qu'il n'est pas vraiment évident de faire l'unanimité).

TOPS DES TOPS

Salut ! Il faut que vous sachiez que votre journal est... suspense... fabuleux ! Dès que j'ai fini de lire un numéro, je suis tout triste et j'attends le suivant avec impatience. Là dessus, j'en fini avec la pommade et je pose ma question. Quels sont, d'après vous, les vingt meilleurs jeux sur Atari ST ?
(C.Arioli, Savoie)

Outch ! Franchement, ne nous faites pas trop souvent ce genre de blague. A force, on risque de ne plus en rire. Les vingt meilleurs ? Houla, c'est vraiment très difficile d'être aussi sélectif, mais comme vous insistez, j'ai demandé à prof ST de nous citer les premiers jeux lui venant à l'esprit. Les voici tout-à-trac et dans le désordre : Flight Sim 2 (Sublogic), Dungeon Master (FTL), International Karaté + (System 3), Defender of the Crown (Cinemaware), Purple Saturn Day (Exxos), Xenon (Melbourne House). Il aurait pu vous en citer beaucoup d'autres.

ECHANGISTE

Salut à toi Grand Chef ! Sans dec', vous êtes vraiment géants . Voilà, j'adore les démos et j'aimerais bien que prof ST m'en fournisse quelques-unes car étant jeune, mon argent de poche ne me permet pas de faire des folies. Remarquez, j'ai tout de même réussi à acheter Explora 2 qui est super, bien que la notice soit vraiment trop fine pour un jeu de cette envergure. Voilà, j'arrête là de vous emmerder et j'attends votre réponse avec impatience.
(F. Natali, Fontainebleau)

Merci pour les compliments ! Ça nous ferait très plaisir de vous dépanner mais - le commentaire s'adresse à tous - il est inutile de compter sur prof, doc, capitaine, major et autre samouraï pour vous fournir quelque logiciel que ce soit. Vous vous doutez bien que faire un aussi beau canard que le nôtre prend un temps fou et que nous ne pouvons absolument pas répondre à chaque lecteur individuellement. Si vous voulez de belles démos pas chères, regardez notre rubrique Sex Machines (dans ce numéro et le mois dernier) et vous trouverez des adresses de distributeurs de freeware.
En ce qui concerne Explora, entièrement d'accord : la notice fait un peu "cheap" par rapport au logiciel mais elle est toutefois suffisamment explicite pour commencer l'Explora... tion ! Maintenant, si vous êtes vraiment coincé, surveillez nos Top Secret de temps à autre...

LE SEIGNEUR DES NANO

Je suis l'heureux propriétaire d'un Nano-réseau (en fait, il appartient à l'école où j'enseigne) et dans le dernier (!) numéro de Téo, un listing a retenu toute mon attention : la découverte de Paris (il s'agit de placer sur un plan de la ville toutes les portes, arrondissements, etc.). Bref, un super didacticiel pour mes élèves de tous âges. Seulement, le programme refuse de fonctionner sur le réseau alors qu'il tourne sur mon TO9 personnel. Que faire ?
(T.Villard, La Chapelle).

Ces chers Nano-réseaux, tant décriés par certains, constituent tout de même un excellent moyen d'enseigner l'informatique. Pas besoin de licence mixte puisque le réseau ne nécessite pas une copie par poste. En revanche, ils comportent quelques inconvénients, comme par exemple une mémoire assez limitée. Il faut donc scinder le programme en deux parties, tout en maintenant un lien entre ces deux sous-programmes. Comme l'auteur est un véritable Thomsoniste (lesquels se distinguent par leur éducation irréprochable), il se propose d'envoyer à ceux qui le souhaitent la version Nano-réseau du programme Paris contre une disquette vierge et un timbre à 3, 70 F. Adressez vos demandes à Jean Montibus, 11 rue R. Delorme Rouville. 60800 Crépy en Valois.

CHIPS CHEAP ?

Cher Micro News, bien que fidèle "MSXien", je songe très sérieusement à acquérir un Amiga 500. Cependant, j'entends très souvent dire que l'alimentation et le drive interne de cette machine ne sont pas très fiables. Est-ce vrai ?
(M.Bencheriet, Poisat)

Il ne faut pas trop dramatiser mais il est vrai que l'Amiga 500 n'est pas la machine la plus fiable du monde. En jargon technocratique, on peut dire de son drive que sa "sinistralité" est très forte (tout du moins en ce qui concerne certaines séries). En revanche, les autres modèles se comportent tout à fait normalement et vous n'aurez pas à regretter cet achat.

C'EST INCOMPARABLE

Malgré tout le bien que l'on peut penser des 16 bits, je reste quand même sur ma faim quand je les compare aux machines d'arcade. Ne peut-on construire des micros ou des consoles qui égaleraient les performances de ces machines ? Par ailleurs, pourriez-vous me renseigner sur le prix d'une machine d'arcade ?
(M.Hemani, Haucourt)

La réponse est très simple. Oui mais. En effet, il faut savoir que les machines que l'on rencontre dans les salles d'arcade sont de véritables monstres comparés à nos pauvres (tout) petits micros. Un exemple : la version arcade de Space Harrier dispose de 4 Mo de Ram et est architecturée autour de deux 68000, sans parler d'une poignée de composants divers tel le chip sonore restituant gaillardement 16 voix ! Autre exemple, la console d'arcade Sega Galaxy Force qui affiche 256 couleurs avec une résolution de 512 x 512 et dont les décors de fond sont issus d'un disque laser "caché" au cœur de la machine ! Comme on le voit, on sait comment construire de tels monstres mais le problème numéro un reste le prix qui oscille généralement entre 20 000 et 50 000 francs. Si vous rêvez vraiment de tels engins, reste la possibilité de trouver de vieilles machines à moins de 10 000 francs ou d'acheter "simplement" une carte à bricoler (comptez tout de même un prix équivalent à celui d'une machine 16 bits). Dommage...

ATARI-ST COMPILATIONS

PRECIOUS METAL 249F
+L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD
+SUPERHANG ON+XENON
+ARKANOID 2
PREMIER COLLECTION 249F
+NEBULUS+NETHERWORLD
+ZYNAPS+EXOLON
FORCES MAGIQUES 249F
+LA PANTHERE ROSE
+WESTERN GAMES+CLEVER
AND SMART+VAMPIRE EMPIRE
OCEAN 5 STARS 245F
+ENDURO RACER+CRAZY CARS
+BARBARIAN+RAMP.+WIZZBALL
ACTION ST 195F
+LES MAITRES DE L'UNIVERS
+DEFLEKTOR+NORTHSTAR
+3D GALAX+TRAILBLAIZER
ARCADE FORCE 295F
+ROAD RUNNER+INDIAN JONES
+GAUNTLET+METROCROSS
TRIAD 295F
+BARBARIAN(PSYNO)+STARGLIDER
+DEFENDER OF THE CROWN
MEGA PACK 245F
+WINTER OLYMPIAD 88 +FROSBYTE
+MOUSETRAP+PLUTOS+SUICIDE
MISSION+SECONDS OUT

NOUVEAUTÉS A NE PAS MANQUER

ASTAROTH	185F
BATTLEHAWKS 1942	249F
BUTCHER HILL	199F
CASTTLE WARRIOR	199F
COSMIC PIRATES	199F
DOUBLE DETENTE	199F
DRAGON NINJA	199F
RUN THE GAUNTLET:	
LA COURSE INFERNALE	199F
VIGILANTE	199F
VOYAGER	199F

AUTRES NOUVEAUTES

A 320	195F
AAARGH	185F
AFRICAN RAIDERS	220F
AIRBORNE RANGER	249F
ALTERNA WORLD GAME	175F
ARCHIPELAGOS	**249F**
ARMALYTE	199F
ARTURA	185F
A.T.F.	225F
AQUAVENTURA	225F
BAT	249F
BLASTEROIDS	**199F**
BLAZZING BARRELS	195F
BUMPY	**195F**
CALIFORNIA GAMES	195F
CHAOS STRIKES BACK	185F
(SUITE DUNGEON MASTER)	
CYBERNOID 2	249F
DAME GRAND MAITRE	499F
DAMOCLES	249F
DARIUS	199F
DARK FUSION	**199F**
DRAGONSCAPE	**195F**
DREAMLAND	249F
DREAMZONE	249F
DUEL	225F
DYTER 07	199F
FERRARI FORMULA ONE	**245F**
F 16 COMBAT PILOT	235F
FINAL COMMAND	215F
FRIGHT NIGHT	195F
FRONTIER	249F
FUSION	265F
GAME OVER 2	195F
GALDREGON'S DOMAIN	**195F**
GARY L. HOT SHOT	195F
GARY L. SUPER SKILLS	185F
GHOST AND GOBBLINS	195F
GRAFFITI MAN	195F
GUARDIANS MOONS	195F
GUERILLA WARS	185F
HELL BENT	195F
HELL FIRE	195F
HERCULE	185F
HUMAN KILLING MACH.	**149F**
HYBRIS	**245F**
I.O.U.	245F
INSIDE OUTING	199F
IRON LORD	215F
JUG	199F
KARATEKA	**195F**
KING OF CHICAGO	249F
LAST DUEL	**149F**
LA LEGEND DE DJEL	**220F**

NOUVEAUTÉS (suite)

LEISURE SUITE LARRY 2	299F
LES PORTES DU TEMPS	345F
LORDS OF RISING SUN	199F
MANHUNTER	249F
MARS COPS	225F
MAUPITI ISLAND	249F
MECHANIC WARRIORS	249F
MICROPROSE SOCCER	**245F**
MILLEMIUM 2,2	**199F**
NECRON	249F
NIL DIEU VIVANT	299F
NORTH AND SOUTH	245F
OUT RUN US SPEC. EDIT.	**199F**
PAC LAND	185F
PAPER BOY	185F
PARANOIA COMPLEX	199F
PIRATES	**225F**
POOL OF RADIANCE	249F
POPULOUS	**249F**
PRISON	195F
REAL GHOSTBUSTERS	**199F**
RENEGADE	195F
ROADBLASTERS	**185F**
ROBOCOP	**199F**
ROCKET RANGER	275F
SARCOPHASER	149F
SAVAGE	**199F**
SHOOT'EM UP CONST. KIT	225F
SKYFOX 2	**245F**
SPACE HARRIER 2	185F
STARBLAZE	199F
STARSHIP	145F
SQWEECK	195F
STARBALL	195F
STORMTROOPER	199F
TARGHAN	**245F**
TERRIFIC LAND	195F
THE DARK SIDE	**249F**
THE GAMES SUMMER	199F
THE KRISTAL	**285F**
THE LAST NINJA 2	185F
THEXDER	245F
THE PRESIDENT IS MIS.	245F
THE TEMPLE OF THE FLY..	275F
THE THREE STOOGES	295F
TIGER ROAD	**195F**
TINTIN SUR LA LUNE	245F
TIME SCANNER	199F
TT RACER	245F
TYPHOON	**195F**
ULTIMATE GOLF	195F
ULTIMA V	235F
VENOM STRIKE'S BACK	145F
VERMINATOR	225F
VINDICATORS	**199F**
VROOM	199F
WANDERER	185F
WAR IN MIDDLE EARTH	249F
WEC LE MANS	199F
WEIRD DREAMS	235F
ZOOM	195F

HIT PARADE

BAAL	195F
BARBARIAN 2	185F
BIOCHALLENGE	195F
BATMAN	195F
CRAZY CARS 2	249F
CUSTODIAN	199F
DOUBLE DRAGON	195F
EXPLORA 2	349F
FALCON	235F
F. O. F. T.	285F
LED STORM	199F
OPERATION WOLF	195F
THE DEEP	199F
THUNDERBLADE	199F

944 TURBO CUP	195F
AFTER BURNER	249F
BALLISTIX	195F
BILLIARD SIMULATOR	199F
BISMARCK	235F
BOMBUZAL	195F
CAPTAIN FIZZ	149F
CARRIER COMMAND	235F
COBRA 2	195F
COLOSSUSCHESS	235F
CODE ROUTE	245F
DALEY'S THOMPSON'S	
OLYMPIQUE CHAL.	185F
DUGGER	195F
DUNGEON MASTER	245F
ELITE	225F
EMMANUELLE	220F
FISH	245F
FLYING SHARK	199F
FOOTBALL MANAGER 2	185F
G.I.G.N OPER.JUPITER	245F
GUNSHIP	245F
HEROES OF THE LANCE	225F
HOT BALL	225F
I LUDICRUS	195F
INCREDIBLE SHRINK. SP.	249F
INTERNAT.RUGBY SIM.	199F
INTERNAT.KARATE +	185F
KENNEDY APPROACH	225F
LA QUETE DE L'OISEAU	245F
LOMBARD RAC RALLY	195F
MANOIR DE MORTEVIL.	175F
MENACE	225F
MEURTRES A VENISE	245F
MOTOR MASSACRE	185F
OPERATION NEPTUNE	259F
PAC MANIA	195F
POWERDROME	225F
PURPLE SATURN DAY	235F
RAMBO 3	185F
REALM OF THE TROLLS	195F
ROY OF THE ROVERS	199F
R TYPE	235F
SCRABBLE	225F
SPACE BALL	199F
SPACE HARRIER	225F
SPEEDBALL	245F
STAC	385F
STARGLIDER 2	225F
STARRAY	195F
SUPERMAN	245F
TECHNOCOP	199F
TEENAGE QUEEN	245F
THE GAMES WINTER	195F
THE MUNSTERS	199F
TIMES OF LORE	225F
TITAN	249F
TRIVIAL PURSUIT	
NOUVELLE GENERATION	195F
U.M.S.	225F
WAR GAME CONQUEST	245F
ZAC MAC CRACKEN	249F
ZANY GOLF	235F
ZERO GRAVITY	185F

PC COMPATIBLES COMPILATIONS

EPYX ON PC 2 195F
+WORLD GAMES+IMPOSSIB.MIS
+STREET SPORT BASKET
COMPILATION UBI 275F
+ZOMBI+NECROMANCIEN
+MASQUE PLUS
PC HITS N°2 225F
+GREEN BERET+GRYSOR
+ARKANOID+WIZZBALL
PC GOLD HITS 195F
+BRUCE LEE+WC LEADERBOAR
+ACE OF ACES+INFILTRATOR
LA COLLECTION 185F
+ARKANOID+WC LEADERBOAR
+WORLD GAMES+SUPER TENNIS

NOUVEAUTÉS A NE PAS MANQUER

BATTLEHAWKS 1942	249F
BATMAN	195F
DALEY THOMPSON "S	
OLYMPIQUE CHALL.	195F
DOUBLE DETENTE	199F
RENEGADE	199F
ROBOCOP	199F
VIGILANTE	199F

AUTRES NOUVEAUTES

ABRAHAMS BATTLE T.	249F
AFRICAN RAIDERS	220F
ARCHIPELAGOS	**249F**
ARKANOID 2	185F
AUTO DUEL	225F
CARRIER COMMAND	225F
CRAZY CARS 2	249F
GARY L. HOT SHOT	185F
GRAND PRIX CIRCUIT	235F
HALL OF MONTEZUMA	**249F**
IRON LORD	215F
JET FIGHTER	**445F**
KARATEKA	**195F**
KARATE KID 2	245F
JACKAL	185F
LA LEGEND DE DJEL	**220F**
LEGEND OF BLACK SILV.	249F
LED STORM	249F
LEISURE SUIT LARRY 2	299F
LIVE AND LET DIE	225F
LOMBARD RAC RALLY	245F
LORDS OF RISING SUN	249F
MICROPROSE SOCCER	245F
MILLEMIUM 2,2	**249F**
NEBULUS	195F
NIL DIEU VIVANT	299F
NORTH AND SOUTH	245F
OPERATION WOLF	195F
PHANTOM FIGHTER	249F

HE OUI ! UNE FOIS DE PLUS LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA CE MOIS CI !!

3615 MICROMANIA C'EST GEANT !!

NOUVEAUTÉS (suite)

PURPLE SATURN DAY	249F
RAMBO 3	185F
REALM OF THE TROLLS	199F
ROGER RABBIT	235F
SAVAGE	199F
SIDE ARMS	225F
SINBAD	245F
STAR COMMAND	349F
STARGLIDER 2	249F
STARRAY	245F
STREET SPORT FOOTBALL	199F
TARGHAN	**265F**
TECHNOCOP	195F
TEENAGE QUEEN	249F
THE LAST NINJA 2	185F
THE TEMPLE OF THE FLY.	275F
THUNDERBLADE	**249F**
TIGER ROAD	245F
TINTIN SUR LA LUNE	295F
WAR IN MIDDLE EARTH	**249F**
WEC LE MANS	**199F**

BARBARIAN	185F
BILLIARD SIMULATOR	249F
DOUBLE DRAGON	195F
EMMANUELLE	220F
F15 STRIKE EAGLE	185F
F16 COMBAT PILOT	235F
F19 STEALTH FIGHTER	385F
FALCON	445F
FLIGHT SIMULATOR 3	475F
GAUNTLET	185F
G.I.G.N.OPERAT. JUPITER	285F
HEROES OF THE LANCE	225F
JUNGLE BOOK	235F
L'ARCHE CAPT.BLOOD	249F
LA QUETE DE L'OISEAU	245F
LEGEND OF THE SWORLD	185F
LE MANOIR DE MORTEV.	249F
MEURTRES A VENISE	245F
POOL OF RADIENCE	225F
ROCKET RANGER	245F
SCENERY DISKS EUROPE	195F
SPEED BALL	245F
STAR TREK	245F
STARWARS	195F
TITAN	249F
WHERE TIME STOOD S.	195F
ZAC MAC CRACKEN	249F

AMIGA COMPILATIONS

PRECIOUS METAL 249F
+L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD
+XENON+ARKANOID 2
+CRAZY CARS
PREMIER COLLECTION 249F
+NEBULUS+NETHERWORLD
+EXOLON+ZYNAPS
AMIGA GOLD HITS 249F
+BIONIC COMMANDO+ROLLING
THUNDER+JINKS+LEADERBOARD
FORCES MAGIQUES 249F
+LA PANTHERE RISE+WESTERN
GAMES+CLEVER AND SMART
+ VAMPIRE'S EMPIRE
TRIAD 295F
+BARBARIAN(PSYNO)+STARGLIDER
+DEFENDER OF THE CROWN
MEGA PACK 245F
+WINTER OLYMPIAD88+PLUTOS
+SUICIDE MISSION+SECONDS
OUT+FROST BYTE

NOUVEAUTÉS A NE PAS MANQUER

ASTAROTH	195F
BATMAN	245F
BATTLEHAWKS 1942	249F
BIOCHALLENGE	195F
CASTTLE WARRIOR	199F
COSMIC PIRATES	195F
DOUBLE DETENTE	249F
RUN THE GAUNTLET :	
LA COURSE INFERNALE	249F
VIGILANTE	199F
VOYAGER	249F

AUTRES NOUVEAUTES

1943	225F
AFTERBURNER	249F
ARCHIPELAGOS	**249F**
AQUAVENTURA	235F

NOUVEAUTÉS (suite)

BALLISTIX	195F
BARD'S TALE 3	249F
BLASTEROIDS	**249F**
BOMBUZAL	249F
BUTCHER HILL	199F
CAPTAIN FIZZ	145F
CUSTODIAN	**199F**
CYBERNOID	225F
DARK FUSION	199F
DRAGON NINJA	**249F**
DRAGONSLAYER	299F
F16 COMBAT PILOT	245F
FEDERATION OF FREE.	275F
FLYING SHARK	**199F**
GARY L. HOT SHOT	195F
GUERRILLA WARS	225F
HUMAN KILLING MACH.	**149F**
I.O.U	195F
JUG	195F
LAST DUEL	**149F**
LORDS OF RISING SUN	299F
MICROPROSE SOCCER	**245F**
MILLEMIUM 2.2	**249F**
NECRON	249F
OUT RUN US EDIT.	**199F**
PAC LAND	185F
POPULOUS	**249F**
POWERDROME	245F
PRISON	199F
PROSPECTOR	249F
RAMBO 3	225F
REAL GHOSBUSTERS	**249F**
ROBOCOP	249F
R TYPE	235F
SAVAGE	199F
SCRABBLE	245F
S.D.I.	249F
SHOOT "EM UP CONT.	225F
SKRULL	225F
SPACE HARRIER	225F
TARGHAN	**245F**
THE DARK SIDE	**249F**
THE GAMES SUMMER	195F
THE KRISTAL	285F
THE LAST NINJA 2	195F
THE TEMPLE OF FLY.	249F
TINTIN SUR LA LUNE	285F
ULTIMATE GOLF	195F
VINDICATORS	**199F**
WAR IN MIDDLE EARTH	**249F**
WEC LE MANS	**249F**

BAAL	185F
BATLLE CHESS	245F
BILLIARD SIMULATOR	249F
CRAZY CARS 2	249F
DALEY THOMPSON'S	
OLYMPIQUE CHALL.	225F
DAME GRAND MAITRE	489F
DENARIS	199F
DOUBLE DRAGON	195F
DRAGON'S LAIR	449F
DRILLER	225F
DUNGEON MASTER(EXT.)	225F
FALCON	295F
GAUNTLET 2	245F
G.I.G.N. OP.JUPITER	225F
GOLD RUNNER 2	225F
INCREDIBLE SHRINK.SP.	249F
INT.KARATE PLUS	249F
LA QUETE DE L'OISEAU	299F
LED STORM	199F
LOMBARD RAC RALLY	245F
MEURTRES A VENISE	285F
OPERATION WOLF	245F
OUT RUN	225F
PAC MANIA	195F
PURPLE SATURN DAY	235F
REALM OF THE TROLLS	245F
ROAD BLASTERS	225F
ROCKET RANGER	309F
SUPER HANG ON	249F
SWORLD OF SODAN	249F
TECHNOCOP	195F
TEENAGEQUEEN	249F
THE DEEP	199F
THUNDERBLADE	249F
TIGER ROAD	245F
TITAN	249F
ZAC MAC CRACKEN	249F

HE OUI ! UNE FOIS DE PLUS LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA CE MOIS CI !!

ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ des lecteurs AMSTAR

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

OUVERT DE 8H A 20H DU LUNDI AU SAMEDI

AMSTRAD COMPILATIONS

LE MONDE DE L'ARCADE +ROADBLASTERS+TIGER ROAD +1943+IMPOSSIBLE MISSION 2 +SPY HUNTER+BLACK BEARD +COLOSSEUM	149/199F
DIX SUR DIX +MERCENARY+HARDBALL +ARMAGUEDON MAN+TENTH FRAME+LEVIATHAN+BOBSLEIGH +SHACKLED+TRANTOR+CHOLO+XENO	129/149F
GEANTS DE L'ARCADE 2 +STREET FIGHTER+SIDE ARMS +BIONIC COMMANDO +GUNSMOKE+DESOLATOR	149/199F
12 JEUX EXCEPTIONNELS +CYBERNOID+DEFLEKTOR++MASK +BLOODBROTHERS+NEBULUS +NORTHSTAR+HERCULES+EXOLON +LES MAITRES DE L'UNIVERS +VENOMSTRIKES BACK +MARAUDER+RANARAMA	129/149F
OCEAN DYNAMITE +PLATOON+PREDATOR+KARNOV +CRAZY CAR+COMBATSCHOOL +SALAMANDER+DRILLER+GRYZOR	149/199F
LES DEFIS DE TAITO +TARGET RENEGADE+FLYING SHARK+ARKANOID 1 ET 2 +BUBBLE BOBBLE+SLAPFIGHT	139/199F
LES BEST DE US GOLD +OUT RUN+GAUNTLET 2 +CALIFORNIA GAMES+720° +ROLLING THUNDER	149/199F
GAME SET MATCH 2 +MATCH DAY 2+SUPER HANG +ON+CHAMPION CHIP SPRINT +BASKET MASTER+TRACK AND +FIELD+CRICKET+SNOOKER+GOLF	149/199F
GOLD SILVER BRONZE 23 EPREUVES SPORTIVES EPYX	149/199F
HISTORY IN MAKING MEGA COMPILATION USG +LEARDERBOARD+EXPRESS +RAIDER+IMPOSSIBLEMISSION +SUPERCYCLE+GAUNTLET+BEACH +HEAD+INFILTRATOR+KUNGFU +MASTER+SPYHUNTER+ROAD +RUNNER+BRUCELEE+GOONIES +WORL. G.+ RAID+BEACH HEAD	199/249F
FORCES MAGIQUES +LAPANTHEREROSE+DAKAR4X4 +WESTERN GAMES+CLEVER +AND SMART+OPER. NEMO	149/199F
LES AS DE L'ESPACE +CYBERNOID+NORTHSTAR +ZYNAPS+TRANTOR+EXOLON+XEVIOUS +VENOM STRIKES BACK	129/149F
TEN MEGA GAMES 3 ++LEADERBOARD+10TH FRAME +LAST MISSION+RANARAMA +FIGHTER PILOT+ROCCO +FIRELORD+IMPOSSABALL +CITY SLICKER+DRAGON TALK	129/149F

COMPILATIONS (suite)

LES AS DU CIEL +ADV TACTICAL FIGHT+ ACE +SPITFIRE 40+TOMAHAWK+AIR +TRAFFIC CONTROL+STRIKE +FORCE HARRIER+ACE OF ACE	149/199F
FIST AND THROTTLES +ENDURO RACER+BUGGY BOY +THUNDERCATS+IKARI WARRIOR+DRAGON'S LAIR	119/139F
SIMULATION PACK +GD PRIX 500+QUAD+SUPERSKI	145/195F
ELITE 6 PACK N°3 +DRAGONS LAIR 1+2+ENDURO RACER+PAPERBOY+GHOSTNGOB BLIN'S+TUER N'EST PAS JOUER	95/145F
ARCADE ACTION +BARBARIAN+RENGADE +SUPERSPRINT+RAMPAGE +INTERNATIONAL KARATE	115/185F
FRANK BRUNO BIG .	129/179F
AMST GOLD HIT 3	115/195F
BEST OF ELITE 2	95/145F
COLL KONAMI	115F/185F
GAME SET MATCH	129/179F
GEANTS D'ARCADE	115/195F
IMAGINE ARC. HITS	99/145F
KARATE ACE	115/175F
LES FUTURISTES	149/199F
OCEANSTAR HIT 2	99/145F
TOP TEN COLLECT.	99/145F

NOUVEAUTÉS A NE PAS MANQUER

BUTCHER HILL	99/149F
DOUBLE DETENTE	99/149F
RENEGADE 3	99/149F
RUN THE GAUNTLET: LA COURSE INFERNALE	99/149F
STORMLORD	99/149F
VIGILANTE	99/149F

AUTRES NOUVEAUTES

ACTION SERVICE	139/189F
ARCADE WIZARD	99/149F
BARBARIAN 2	89/139F
BLACKLAMP	89/139F
BLASTEROIDS	99/149F
BOMBUZAL	99/149F
BUMPY	145/195F
CARRIER COMMAND	145/195F
CHICAGO 90	145/195F
CHICAGO 30"S	99/149F
CHUCK YEAGER'S ADV FLIGHT TRAINER	95/145F
DARK FUSION	99/149F
DOUBLE DRAGON	99/149F
ELITE	99/149F
F 16 COMBAT PILOT	145/195F
FINAL COMMAND	ND/175F
FISH	ND/185F
HIGHWAY PATROL	ND/195F
INDIAN MISSION	ND/159F
MEURTRES AVENISE	145/195F
MICROPROSE SOCC.	145/195F
NIMITZ	99/159F
PARANOIA COMPLEX	99/149F

NOUVEAUTÉS (suite)

PROJECT STEALTH FIG.	145/195F
PRO SOCCER SIMUL.	99/149F
PURPLE SATURNE DAY	169/199F
REAL GHOSTBUSTERS	99/149F
ROADWARS	95/139F
RUNNING MAN	95/145F
SKATE OR DIE	95/145F
SKYX	ND/180F
SOLDIER OF LIGHT	89/139F
STAR TREK	95/145F
THE ARCHON COLL.	95/145F
THE TEMPLE OF FLY..	149/199F
TIGER TIGER	95/145F
TIMES OF LORE	95/145F
TINTIN SUR LA LUNE	145/195F
VINDICATORS	99/149F
WANDERER	95/139F
WHIRLIGIG	89/139F

HIT PARADE

AFTER BURNER	99/149F
BATMAN	99/149F
CRAZY CARS 2	129/169F
DRAGON NINJA	99/149F
GARY L. HOT SHOT	95/135F
HUMAN KILLING MACHINE	99/149F
LAST DUEL	99/149F
LED STORM	99/149F
LE MANOIR DE MORT.	ND/199F
OPERATION WOLF	99/149F
PAC LAND	95/145F
RAMBO 3	89/139F
ROBOCOP	99/149F
R TYPE	95/145F
SAVAGE	95/149F
THE DEEP	99/149F
THUNDERBLADE	99/149F
WAR IN MIDDLE EARTH	99/149F
WEC LE MANS	99/149F

4X4 OFF ROAD RACING	99/149F
A 320	145/195F
944 TURBO CUP	145/195F
20000 LIEUES SS MERS	ND/169F
AIRBORNE RANGER	185/225F
CORRUPTION	ND/199F
DYNAMIC DUO	95/145F
ECHELON	89/139F
FIRE AND FORGET	129/169F
FOOTBALL MANAG. 2	95/139F
GALACTIC CONQUER.	129/169F
GAME OVER 2	99/149F
GUNSHIP	195/245F
HEROES OF LANCE	95/199F
INCREDIBLE SHRINK.S.	99/149F
JINKS	99/149F
JUNGLE BOOK	ND/199F
LA GUERRE DES ETOIL.	99/149F
L'EMPIRE CONTRE AT.	99/149F
MOTOR MASSACRE	95/139F
NETHERWORLD	95/139F
OFF SHORE WARRIOR	129/169F
PAC MANIA	99/149F
RETURN OF THE JEDI	99/149F
SCRABBLE DE LUXE	ND/225F
SDI	99/149F
SECRET DEFENSE	145/195F
SUPERMAN	95/145F
TECHNOCOP	99/149F
THE ELIMINATOR	95/139F
THE LAST NINJA 2	125/145F
THE MUNSTERS	99/149F
TITAN	129/169F

SEGA

MANETTE SPECIALE (SPEED KING)	145F
LUNETTES 3D	290F
AFTER BURNER	295F
ALEX KID/MIR. WARRIOR	255F
ALEX KID/LOST STAR	295F
ALESTE POWER STRIKE	259F
ALIEN SYNDROME	255F
AZTEC ADVENTURE	259F
BLACK BELT	259F
BLADE EAGLE 3D	255F
CHOPLIFTER	255F
DOUBLE DRAGON	295F
FANTASY STAR	295F
FANTASY ZONE 2	299F
FANTAZY ZONE MAZE	259F
GOLDEVIUS	295F
GREAT BASKETBALL	255F
KENSEIDEN	299F
MAZE HUNTER 3D	299F
MONOPOLY	295F
NINJA	255F
OUT RUN	295F
OUT RUN 3D	295F
PENGUIN LAND	295F
RESCUE MISSION	255F
S.D.I.	255F
SECRET COMMAND	255F
SHANGAI	255F
SHOOTING GAME	255F
SHINOBI	295F
SPACE HARRIER	295F
SUPER TENNIS	199F
THUNDERBLADE	295F
WONDERBOY	255F
Y'S	295F
ZILLION	255F
ZILLION 2	255F

MICROMANIA A PARIS

PRINTEMPS HAUSSMAN
64 bd Haussman
Espace Loisirs sous-sol
75008 Paris
Métro Havre-Caumartin
Tél. 42.82.50.33

FORUM DES HALLES
5 rue Pirouette
Niveau - 2
Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

Fêtez avec MICROMANIA

l'ouverture de sa nouvelle boutique au Forum des Halles.

10 % de réduction

jusqu'au 30.04.89 sur un logiciel au choix, sur présentation du bon de commande rempli (attention: offre valable pour un achat à la Boutique Forum des Halles uniquement).

3615 MICROMANIA C'EST GEANT !!

COMMODORE 64

BEST DE US GOLD	149/179F
OCEAN IN CROWD	139/189F
GAME SET MATCH 2	139/189F
TAITO COIN OP COL.	125/165F
ARCADE ACTION	119/189F
ELITE 6 PACK N°3	99/145F
GAME SET MATCH	129F/179F
TOP TEN COLLECTION	99/145F

NOUVEAUTÉS

944 TURBO CUP	195/245F
BUTCHER HILL	99/149F
CARRIER COMMAND	145/195F
DARK FUSION	99/149F
DOUBLE DETENTE	99/149F
F16 COMBAT PILOT	145/195F
GARY L. HOT SHOT	95/125F
HUMAN KILLING M.	99/149F
LAST DUEL	99/149F
RENEGADE 3	99/149F
RUN THE GAUNTLET	99/149F
SPACE BALL	99/149F
STORMLORD	99/149F
THE ELIMINATOR	95/139F
ULTIMATE GOLF	95/139F
VIGILANTE	99/149F

HIT PARADE

ACTION SERVICE	145/195F
AFTER BURNER	99/149F
BARBARIAN 2	95/125F
BATMAN	99/149F
DENARIS	99/149F
DOUBLE DRAGON	99/149F
DRAGON NINJA	99/149F
EXPLODING FIST+	99/129F
HEROES OF LANCE	95/139F
LED STORM	99/149F
OPERATION WOLF	95/135F
ROBOCOP	95/135F
ROCKET RANGER	109/169F
R TYPE	95/145F
TECHNOCOP	99/149F
THE DEEP	99/149F
WEC LE MANS	99/149F

SUPER PROMOTION

Manette US GOLD	109F
Manette Speed King	109F
Amstrad	
4 Disq. vierges CPC	99F
ST Amiga	
10 Disquettes 3,5 DF,DD	119F
10 Disquettes 5 1/4DF,DD	99F
Manette KONIX PC.	195F
ManetteKONIX+Carte	295F

DEMENT !!!

AMSTRAD CPC464/6128

Kit de téléchargement **99 F**

avec ce kit vous allez pouvoir télécharger 24h/24, 7 jours sur 7 des centaines de hits pour le simple prix d'une communication téléphonique sur **3615 AMCHARGE.**

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

** Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.*

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM .....

ADRESSE .....

.....

..... Tél .....

PAYER PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue CB

Date d'expiration — / — Signature :

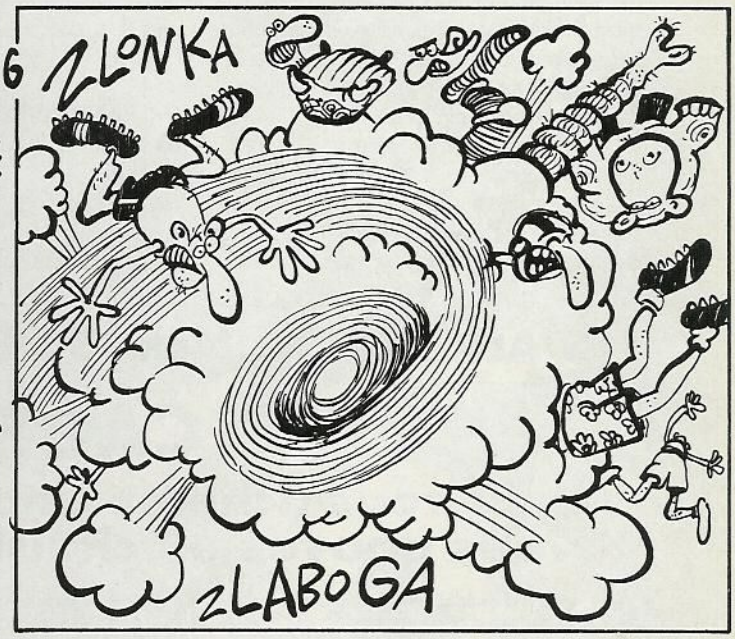
Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception en ajoutant **19 F** *pour frais de remboursement - N° de Membre (facultatif)* ☐☐☐☐☐☐☐☐

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . C64 . PC 1512 . ATARI-ST . AMIGA

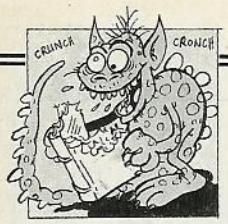
EUREKA : LES SOFTS ARRIVENT

Archimède : Bonjour, ici radio Archimedes, la plus rapide des radios..
Micro News : Hé bien, vous commencez fort ce matin, on dirait que vous avez la grande forme ?
Archimède : On fait aller... Bon, regardons de plus près un programme de Superior software. Dans leur catalogue, on trouve des jeux de toutes sortes mais le principal est sans conteste **Repton**. Ils en ont fait au moins sept versions, toutes plus intéressantes les unes que les autres. *Repton* est une sorte de lézard qui doit ramasser des diamants et éviter des pierres qui tombent ainsi que des monstres. Il s'agit en fait d'un *Boulderdash* très amélioré. Le BBC étant ce qu'il était, la résolution de 160 x 256 en 4 couleurs avait une très bonne définition.
Micro News : Permettez-moi de vous arrêter, mais on aimerait bien entendre un peu parler de la machine qui nous intéresse et pas de ses ancêtres. Pépé rétro pourra nous faire ça un de ces jours...
Archimède : Si je commence par l'historique de ce jeu, c'est parce qu'il est important, O.K. ?
Micro News : Bien, poursuivez...
Archimède : Donc on se dit, un bon jeu comme ça adapté pour l'Archimedes, ça va faire un malheur. L'adaptation est très fidèle, trop fidèle. Figurez-vous que ces gens-là ont utilisé un mode 320 x 256 en 16 couleurs, ce qui en soit n'est pas un mauvais choix, mais ils ont gardé exactement les mêmes graphiques que sur le BBC !
Micro News : Mais où diantre est l'intérêt d'utiliser un tel mode de visualisation ?
Archimède : Et bien, le jeu contient une deuxième partie qui permet de construire vos propres tableaux avec vos propres graphiques où vous pouvez utiliser les 16 couleurs et la définition d'écran.
Micro News : J'espère que la suite est meilleure, parce que ça commence mal.
Archimède : J'ai une pré-version de **Jeanne d'Arc** et, là aussi, je suis pas emballé. Ma version ne donnait aucun son, ne pouvait être jouée qu'à la souris et ne comportait pas toutes les phases. A la souris c'est injouable et le manque de son est catastrophique. En gros je n'ai rien pu en tirer. Les gens de US Gold (ce sont eux qui font l'adaptation anglaise de ce jeu français) m'ont assuré que tous ces défauts allaient être supprimés, j'attends donc la version finale pour me prononcer.
Micro News : Du courage grand maître, reprenez-vous, je ne sais pas ce que vous avez mais ça va s'arranger. Allez, donnez-moi une bonne nouvelle, un bon jeu cette fois-ci.
Archimède : O.K. La version de **Fish** est bien sûr excellente, la page de présentation est superbe, le jeu magnifique mais comme toujours en anglais et certainement pas pour les débutants (bien que je pense que ce genre de jeux est excellent pour apprendre une langue, à condition d'avoir un bon dico à côté de soi et d'en avoir envie).
Toujours en jeu d'aventure, j'ai deux nouveautés de chez Robico Software. La première, **Enthar Seven,** vous emmène dans le futur à bord d'un petit vaisseau spacial en orbite autour de *Enthar Seven*. Vous devez réussir à regagner la planète pour retrouver un vaisseau et repartir dans l'espace parmi les étoiles où vous trouverez votre liberté. La seconde, **Rise in Crime,** vous plonge dans une civilisation dans laquelle le crime est absent. Vous êtes une des rares personnes à ne pas être conditionnée et soumise et vous vous retrouvez cloîtré dans une pièce gardée par des robots, en attente d'un reconditionnement. Vous n'avez rien à perdre, à vous de jouer. Ces deux aventures sont bien sûr graphiques et comportent un long texte (environ 60 000 mots pour *Rise in Crime*), l'analyseur de syntaxe est excellent. Deux bons jeux, donc.
Micro News : Bon, c'est beaucoup mieux, je savais que vous seriez un peu plus coopératif. Y'a tellement de gens qui vous aiment...
Archimède : M'en fous !
Micro News : N'insistons pas, vous avez bien encore quelque chose à nous dire, non ?
Archimède : Ouais, Ouais... Firebird va sortir, en même temps que les versions Atari et Amiga, un jeu de **Snooker, 3D Pool** qui a l'air graphiquement réussi. Le joueur peut tourner autour de la table, ce qui permet de jouer le coup à partir de l'endroit voulu. Disponible normalement courant avril.
US Gold est en train de préparer une version Archimedes de **Leaderboard** (avril) et Anco Software une version de **Strip Poker 2** qui ne devrait plus tarder maintenant.
Micro News : Allez, encore un petit effort et vous pourrez retourner vous coucher.
Archimède : Bien, alors deux utilitaires de création graphique 3D : le plus ancien, *Euclid* de Ace Computing, vient d'être amélioré. Il permet de créer toutes sortes d'objets en 3D, de les faire bouger, de les illuminer soit par une lumière soleil, soit par des sources lumineuses indépendantes. Une fois créé il est très facile de s'en servir dans un programme Basic, Assembleur ou tout autre langage, car *Euclid* crée dans la machine un module permettant d'afficher n'importe quel objet à l'écran, de le faire tourner...
Micro News : Ça c'est pas mal du tout, si je fais un Cobra MK III avec l'éditeur je pourrai donc refaire la présentation d'Elite les doigts dans le nez.
Archimède : Le deuxième est **Solidcad Design System** de Silicon Vision. Il permet de créer des objets 3D. Les commandes sont plus puissantes (sweep, extrude, extrude+, shade, dshade ...) et il installe dans la machine un module de commande permettant de se servir des objets créés dans n'importe quel langage. Par contre, l'originalité d'*Euclid* est d'être écrit en tenant compte du nouvel OS ; on peut donc l'installer sous le Desktop, comme application, tout en travaillant sur d'autres programmes.
Micro News : C'est tout pour ce mois-ci ?
Archimède : L'annonce du 205 est de plus en plus probable et je pense que les éditeurs (de jeux du moins) vont attendre la sortie officielle de cette machine pour vraiment lancer un marché du jeu sur l'Archimedes.
Wait and see...

LA COURSE



CARALI



...TOUJOURS DES LIVRES

L'hiver ne se manifestant que par des températures clémentes, il vous sera facile de lire, confortablement installé au pied d'un pommier écoutant le crissement des bourgeons prématurés, des ouvrages au demeurant rébarbatifs. Il faut dire que ce mois-ci vous n'êtes pas gâté.

LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTES DE L'AMIGA

Micro Application, 350 pages

Le lecteur de disquettes de l'Amiga est d'une telle simplicité (et fiabilité), qu'un éditeur lui consacre un ouvrage entier. On y trouve, entre autre, de nombreux sources en assembleur, des explications sur la gestion de ces fameux supports magnétiques et même une disquette contenant comme à l'accoutumée la plupart des programmes étudiés dans le livre (dont un copieur !). Un chapitre est également consacré aux virus. A offrir aux programmeurs désirant ne plus passer ses nuits à mettre aux points des routines en vue d'améliorer une mécanique déjà suffisamment ennuyeuse.

VIRUS, LA MALADIE DES ORDINATEURS

Micro Application, 320 pages

A première vue, on pourrait penser à un sacré coup de pub de la part de Micro App'. Il n'en est rien, ce livre au demeurant sensationnel n'en est pas moins intéressant. Certes, les utilisateurs de PC seront ravis que l'on parle une fois de plus de leurs machines plus que des autres, de nombreux listings venant agrémenter les pages déjà pleines de croustillants renseignements. Si toutefois vous craignez des représailles, lisez donc la partie juridique. Virus, mode d'emploi ?

LE GRAND LIVRE DE L'ATARI ST (La bible de l'utilisateur)

Micro Application, 420 pages

Encore un de ces nombreux bouquins qui prétend vous montrer la meilleure façon d'utiliser les icônes de votre ST jusqu'à la configuration du port RS-232 en passant par "Pourquoi les Romains ne pouvaient pas inventer l'ordinateur" (sic). On trouve même une soixantaine de page consacrées aux différentes instructions du GFA (qui, rappelons-le, est édité par Micro Application). Dommage que d'autre y aient pensé avant.

Al Write

LES ANCIENS NUMÉROS DE MICRO NEWS

20 F. PORT GRATUIT

CADEAU !

Si vous achetez cinq anciens numéros, vous pouvez en choisir un sixième gratuit.

N°6 L'archimèdes, le 32 bits familial - Le spectre d'hebdogiciel.

N°7 Spécial cahier technique - Montez votre micro-serveur.

N°8 Dossier piratage - L'image numérique

N°9 Le piratage - Le sida informatique - Assembleur.

N°10 Dossier : les femmes et la micro - Spécial consoles de jeux.

N°11 Dossier Atari - 100 nouveautés Amiga !

N°12 L'Amiga à nu - Spécial vacances - Jeu Micro Pursuit - 200 nouveautés Atari !

N°13 Do 9 F **ÉPUISÉ** cro" -

N°14 Iron Lord - Pétition porno/micro - 12 pages de top secret.

N°15 Le match du siècle : ST contre Amiga

N°16 180 pages de jeux et de cadeaux !

N°17 Nouveautés 89 : consoles 16 bits, MSX2+, ST+, etc.

N°18 Les secrets de Dragon's Lair - Spécial Top Secret.

N°19 Freeware : les jeux gratuits - Le premier jeu sur CD-Rom - Confession d'un programmeur.

N°20 La console Konix - 20 jeux pour Atari XE/800 XL.

☐ Je vous commande les numéros suivants :

..... x 20 francs = ... F.

Pour l'étranger et les D.O.M. T.O.M. le prix d'un numéro est de 30 F (port inclus), le sixième numéro est gratuit.

A retourner à **MICRO NEWS** - 67, avenue du Maréchal Joffre - 92000 Nanterre

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Ville ..... Code postal .....

ANIMATIONS TRÈS RÉALISTES
PERSPECTIVES INCROYABLES
EFFETS 3-D ÉTONNANTS
SUR UN OCÉAN ÉTINCELANT

TYPHON

Pour Atari ST

Une animation rapide, réaliste et extraordinairement déliée non seulement des personnages mais aussi du jet au-dessus d'un océan tropical étincelant. Des effets en 3-D pour enchanter votre imagination et éblouir vos yeux incrédules et médusés.

DISTRIBUÉ PAR loriciels

karateka

Rejetez toute peur, seul votre but compte ! Mais sachez que la mort vous guette... Telle est la voie du karateka.

Broderbund®

81, rue de la procession
92500 RUEIL MALMAISON
TÉL. 47 52 11 33 - TÉLEX 631 748 F

Pour ATARI ST IBM PC ET COMPATIBLES

INSERT COIN

Vroom, vroom...

Quand il s'agit de draguer, la meilleure voiture actuelle est sans conteste possible le nouveau Roadster Mercedes SL (voir les news). Mais pour pulser l'adrénaline, rien ne vaut un bon jeu d'arcade !

POWER DRIFT (Sega)

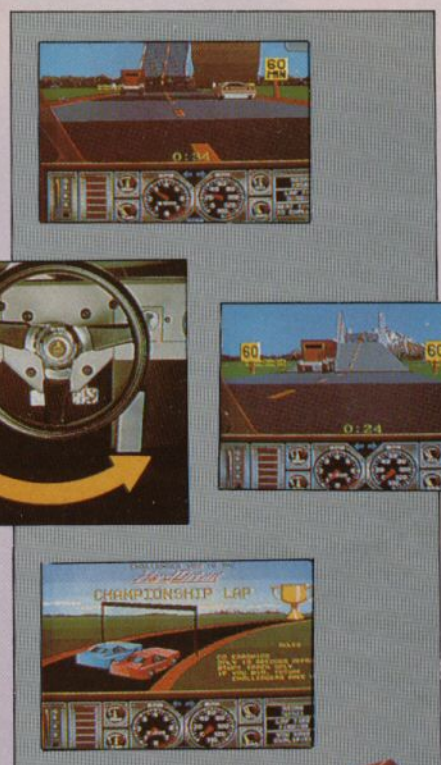
La cabine de **Power Drift** ressemble un peu à celle de Thunder Blade, en moins futuriste quand même, mais les sensations sont au rendez-vous ! Les sons stéréophoniques (FM, 2 X 15 W) vous accompagnent dans la course et le siège n'est pas en reste puisqu'il s'incline jusqu'à 20°. L'écran offre des images 3D synchronisées au volant : prenez un tournant trop rapidement et vous aurez droit à un splendide tourbillon panoramique sur 360° ! Vous pouvez choisir entre douze bolides et cinq circuits, chaque course comprenant cinq niveaux.

Cinq microprocesseurs (trois 16 bits et deux 8 bits) sont à l'intérieur de l'engin, avec une capacité de 32 000 couleurs, 1 mega-octets de programme et 4,5 Mega-octets de mémoire-écran pour les graphismes ! La cabine "Deluxe" pèse 320 kilos, c'est ce qu'on appelle un jeu qui a du poids...

HARD DRIVIN' (Atari)

Hard Drivin' joue la carte de la simulation réelle avec un cockpit qui semble être découpé dans l'avant d'une véritable voiture, un volant "comme là-bas, dit", des pédales de frein, de débrayage et d'accélération plus vraies que nature et un pommeau de levier de changement de vitesses en bois verni qui ne déparerait pas dans une Ferrari.

La console "Deluxe" pèse 341 kilos. Qu'est-ce qu'on a pour ce poids-là ? D'abord, vous pouvez régler votre siège en fonction de la longueur de vos jambes, afin d'être à l'aise sur les pédales. Ensuite, vous avez le choix entre une boite de vitesse manuelle à quatre rapports ou une boite automatique, une option que même le Roadster Mercedes ne propose pas ! Ce n'est pas tout... Le volant retransmet toutes les vibrations du macadam, ce qui vous donne des indications sur la conduite à tenir ; lorsque vous vous crashez, vous avez la joie de revivre ces grands moments en revoyant la séquence en "instant replay" ; des ponts suspendus vous permettent de faire des loopings à 360° et... surtout, aux Etats-Unis, la console accepte directement les billets d'un dollar, un gimmick d'enfer qui vous évite d'aller faire la monnaie au grincheux de service, qui ne manque jamais de vous demander si vous avez l'âge de jouer avec toutes ces machines diaboliques...



CHASE H.Q. (Taito)

Vous voilà dans la peau de Starsky et Hutch, à la section "Chase Special Investigation Headquarters" de la police de Manhattan, plus connue sous le nom de **Chase H.Q.**, les spécialistes des courses-poursuites !
Un jour que vous êtes confortablement installé à votre volant, la voix de la jolie Nancy retentit dans la radio : *"Salut mon chou, tu vas bien ? Va falloir remuer ta graisse et vite : Ralph, "le tueur de l'Idaho", a été repéré, il se dirige vers la banlieue à bord d'une voiture de sport de couleur blanche. Rattrape-le et t'auras le droit de m'inviter à dîner ce soir. Over."*
Et c'est parti... vous conduisez une voiture de police banalisée et vous devez d'abord retrouver la voiture du truand, la rattraper et la rendre inopérante en lui rentrant carrément dedans. Un radar sur la droite de l'écran vous permet de repérer l'ennemi et lorsque vous l'avez rattrapé, une balise clignotante apparait sur votre voiture et une extension de temps vous est allouée. Pendant cette période, vous devez essayer de détruire la voiture adverse en lui rentrant sans arrêt dedans, jusqu'à ce que la jauge sur la gauche de l'écran indique que la voiture est flinguée.
Il y a cinq parcours différents (avec à chaque fois une voiture adverse de couleur différente) et vous pouvez activer un turbo trois fois sur chaque niveau en poussant sur un bouton.

Quelques trucs

Evitez de rentrer dans des voitures autres que celle du criminel et de sortir sur les côtés de la route, ça vous ferait perdre du temps.
Lorsque vous tamponnez la voiture adverse, faites-le de l'intérieur des courbes de la route, afin de ne pas être déporté sur les bas-côtés.
Lorsque Nancy vous annonce par radio que vous n'avez plus beaucoup de temps, il ne vous reste alors que 10 secondes. Gardez votre turbo pour ce moment-là !
En tamponnant votre adversaire sur les côtés de sa voiture, vous causerez plus de dégâts qu'en tapant par l'arrière.
Bon courage, et souvenez-vous de la promesse de Nancy !

HOLLYWOOD HEAT (Premier)

Avec **Hollywood Heat** (la "chaleur d'Hollywood", il ne s'agit pas de la chaleur du moteur...), nous ne nous rangeons pas des voitures mais ça se calme beaucoup puisque voici le "cruising", ce sport californien qui consiste à conduire très doucement dans une décapotable, afin de pouvoir ramasser le maximum de filles en un minimum de temps. Le fronton annonce bien la couleur puisqu'on y voit un mâle très latino-américain assis sur sa décapotable, en pleine conversation avec deux "girls" californiennes vêtues d'un simple bikini, la tenue officielle féminine du lieu.
Je ne sais pas si les filles se laissent caresser mais le flip, lui, se laisse jouer agréablement avec sa grosse rampe rouge, sa musique sympa, son mode multi-balles et ses trois niveaux de bonus. Comme ils disent chez Premier : "Un vice qui vaut le détour !"

P.A. VENTES ECHANGES RECHERCHES CONTACTS EMPLOIS

VENTES

Vds **C64 + 1541 + 1530** + 100 logiciels originaux. Prix : 3000 F. Michel Moreau. Tél : (1) 43.71.65.25.

Vds 2 logiciels **compte bancaire et tiercé**. Claude Perdrielle. Tél : (16) 45.38.36.00.

Vds **Amstrad CPC 664 couleur** (lecteur disquettes intégré) + jeux disks + cordon magnéto + 10 revues. Valeur : 6000 F. Cédé : 2900 F. Manuel Fauquet. Tél : (16) 21.80.84.56. Après 20 h.

Vds **Philips VG5000** + lecteur K7 + 10 jeux + livre + 2 manettes. Prix : 800 F. Marc Mazeaud. Tél : (1) 42.92.23.47. ou 60.29.58.67.

Vds **MSX Sony 501F** + jeux : 250 F. Vds jeux Amstrad et Sega et MSX. Vds **CPC 464 couleur** : 2000 F. Ou échange contre HB700F. Vds Sega : 600 F. Jean-Marc Mallard. Tél : (1) 42.40.49.04.

Vds **MSX 2 8235 Philips, moniteur couleur** + 2 manettes + 40 jeux + coffret + logiciels + docs + revues + souris : 4500 F. Christophe Anselm. Tél : (16) 89.38.75.28. Après 18 h.

Vds **C64 + MPS 801 + 1541** + 250 disks + boite de rangement + Tool 64 + crayon optique + joystick + importante doc. Prix : 3000 F. Vente séparée possible. Patrice Bros. Tél : (16) 40.52.07.17. Après 19 h.

Vds **Spectravidéo** + périph. 500 F. TV couleur Océanique avec prise péritel : 1700 F. Musique module MSX : 400 F. Dominique Jorge. Tél : (1) 48.46.93.33

Vds **MSX Sony HB501F** : 800 F. Cartouches (Road Fighter, Billard, Rambo, Goonies, King's Valley, Roller Ball, Green Beret. Chaque cartouche : 70 F. Héritage, King Lore, en K7 : 50 F. Guy Surget. Tél : (1) 42.55.27.71.

Vds **jeux sur plateau et Wargames** très bon état. Super prix ! José Albaina. Tél : (1) 42.58.53.86. Après 18 h.

Vds **digitaliseur realtizeur sur Atari ST couleur-mono**. Vendu : 1100 F. Port compris. Pascal Lefrançois. Tél : (16) 33.93.95.40.

Vds **2ème drive externe 720Ko Sony HBD30W** sous garantie, donne avec lecteur K7 neuf Philips VY0030 + mégaroms. Prix : 1200 F. Eric Donat. Tél : (1) 43.48.57.12. De 16 h à 17 h.

Vds **MSX 2 VG8235** + lecteur K7 + **imprimante** + logiciels + livres. Le tout : 2500 F. Très bon état. Christophe Passuello. Tél : (1) 69.96.56.25.

Vds **MSX 2 Sony HBF500F** + music module + Vampire Killer + 4 cartouches de jeux + 14 disks. Vendu : 2000 F. Fabrice Combelle. Tél : (1) 45.99.19.40.

Vds **Commodore 128, moniteur vert 40/80 cle** + lecteurs D7 1571 + K7 + housses + softs (150) + manuels. Le tout : 4000 F. A débattre. David Guilhem. Tél : (1) 39.13.45.20.

Vds **Amstrad CPC 6128 (très bon état), couleur** + nombreux disks : 2600 F. Originaux de 60 à 80 F. Très bons titres (20 disks) : Blood Silent, Rigar, Hurlement, Set. Achète jeux ST SF. Kam Sedira. 8, rue René Hamon. 94800 Villejuif.

Vds **MSX Canon V20 + drive VF100 + imprimante Philips VW0020** + 66 jeux + livres. Le tout : 4000 F. Arnaud Thomas. Tél : (1) 48.80.49.34.

Vds **console Sega + 18 jeux** (Afterburner, Shinobi, etc.) + Phaser et lunettes 3D + 3 manettes. Valeur : 6000 F. Prix à débattre. Stanislas Wojewodzki. Tél : (1) 42.78.46.32.

Vds **Amstrad CPC 464 couleur** + 1 joystick + 55 jeux (news). Valeur : 5000 F. Vendu : 2300 F. Sébastien Monteau. Tél : (1) 60.89.22.55. Après 17 h.

Vds **jeux sur MSX** : Super Tritorn, Hyper Sports 3, The Goonies, Penguin Adventure : 160 F. Metal Gear : 200 F. Track and field 1 ou 2 ou Antartic Adventure : 130 F. Regate ou Raid on B.B. : 105 F. Green Beret : 91 F. Sébastien Deshayes. Tél : (16) 61.57.08.92.

Vds **Amstrad PC 1512 HD20 couleur + imprimante Triumph-Adler TRD 7020** (marguerite). Achat du 28-05-87. Prix : 11 000 F. Plus des logiciels de développement. A débattre. Jean-Pierre Chrétien. Tél : (1) 39.60.07.90.

Vds **Atari 1040 STF + moniteur couleur SC1425** + nombreux originaux. Le tout garanti 10 mois. Prix : 7000 F. Laurent. Tél : (1) 48.45.74.43. Entre 17 h et 20 h.

Vds **jeux ST originaux** (Barbarian : 120 F. Side Arms : 120 F. Double dragon : 150 F.), ou échange contre disquettes vierges. Freddy Bougy. Tél : (16) 26.82.27.21.

Vds **Thomson T09+** : 2500 F. **Ecran couleur** : 1300 F. Logiciels + crayon + souris + doc : 450 F. Le tout : 4100 F. Manettes et nombreux jeux : 500 F. Didier Bardet. Tél : (16) 55.80.19.87.

Urgent **-40% sur console Sega.** Vendu

Les annonces sont gratuites pour les abonnés. Il suffit de joindre l'étiquette d'expédition du dernier numéro ou une demande d'abonnement. **Les lecteurs non-abonnés doivent impérativement joindre un chèque de 50 F à leur annonce.** Toute annonce reçue **avant le 10 du mois** passera dans le numéro suivant.

LES PETITES ANNONCES

Retourner à **MICRO NEWS** - 67, av. du Maréchal Joffre - 92000 Nanterre

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Téléphone ..... Rubrique .....

avec pistolet et control-stick + nouveautés (Thunderblade, Kenseiden, etc.). Valeur : 2700 F. Moins 40% : 1450 F. Philippe Delhomme. Tél : (16) 91.40.57.52.

Vds **C64 + 1541 + 1530** + Power + boîtes + cables + livres + 15 K7 et 250 disks, soit 2000 jeux dont Roger Rabbit, Last Ninja 2, Operation Wolf, etc. Valeur : 6000 F. Vendu : 3000 F. Franck Pagniez. Tél : (16) 78.47.97.09.

Vds **Amiga 500** + 2 joystick + 100 disks vierges + jeux + livres : 4500 F. Vds **2ème drive** : 1900 F. Vds tablette Yasil SS (garantie) pour Amiga 500 : 3500 F. Jacques Mugnier. Tél : (1) 39.72.67.71.

Vds **C64 + lecteur K7 et disquettes** + 300 jeux sur disquettes + divers : 3000 F. A débattre. David Lelubez. Tél : (1) 47.36.43.75.

Vds **Atari 520 STF** (double face) + souris + basic + logo + néochrome (dessin) + UT math + Blood + Dungeon Master + Explora + revues + cadeau. Prix : 2650 F. Gaëtan Marengo. Tél : (16) 77.72.95.13.

Vds **jeux sur Amiga**. Stephan Nolmans. 130, rue Antoine Baeck. BP 26. B-1080 Bruxelles. Belgique.

C64 vends news. Vds **Amiga + extension + drive + moniteur** : 7000 F. Possibilité de vente séparé. Vds **C64 + drive** + disks : 2000 F. Vds disquettes vierges 3" 1/2 : 7 F. Fabrice Bajolais. Tél : (1) 43.88.09.01.

Vds **console Nintendo** + 3 jeux, encore sous garantie, ou échange contre Atari 520 ST. Prix : 600 F. Philippe Vanhersel. 77, allée des fleurs. 59470 Wormhout.

Vds pour **Atari ST, 150 disquettes du domaine public** (sons, images, programmes divers). Prix : 18 F pièce ou 2400 F l'ensemble. Ralentisseur ST, Freeboot : 150 F. Claude Seyller. Tél : (16) 56.58.14.00.

Vds **T09+ 512Ko**, 1 an + **moniteur couleur** + crayon optique + souris + modem minitel, disk initial basic + multiplan TR, T ext. Val : 9500 F. Vendu : 4900 F. Sébastien Ganachaud. Tél : (16) 40.49.87.77. Après 19 h.

Vds **clavier T08D** dans l'emballage d'origine + joystick + jeux. Prix sacrifié. Valeur : 3200 F. Vendu : 1900 F. Thierry Offe. Tél : (1) 48.30.90.90. Le soir après 17 h 30.

Vds **clavier Amstrad CPC 464** + 8 jeux + cassette azimuth + nombreuses revues + 1 joystick : 800 F. Stéphane Hieulle. Tél : (1) 47.49.59.46.

Vds **Amiga 500 + 1084 (écran)** + souris + 50 programmes : 6500 F. Extension de mémoire A501 (512Ko) : 900 F. Laurent Texier. Tél : (1) 43.57.59.61.

Vds **console Sega** + pistolet Light Phaser sous garantie + nombreuses cartouches (Out run , Afterburner, Rocky, Volleyball, etc.). Didier Selaquet. Tél : (1) 48.02.43.77.

Vds pour **Atari 800 XL compatible console XE**, 1 cartouche + 5 cassettes : 200 F. Avec boites. Super Zaxxon, Bluemax 2, Fort Apocalypse, River Raid, Compilation. Christophe Robion. Tél : (16) 42.22.34.15.

Vds **520 STF-DF**, nouvelles roms, gonflé 1 méga + 2 joysticks + interface 4 joueurs + TV multi-standards + nombreux logiciels pour : 6000 F. Olivier Garcin. Tél : (1) 46.20.30.79.

Vds **originaux pour ST** + 2 joysticks + digitaliseur realitzer avec cables. Cherche contacts Amiga. Demandez : M. Dominique Agnès. Tél : (1) 47.56.16.06. Après 18 h.

Vds **Atari ST gonflé 1 méga** + Freeboot + **moniteur couleur + drive externe double** : 6000 F. Edouard Thalmensy. Tél : (16) 93.41.84.93. De 19 h à 21 h.

Vds **Amiga 500 couleur** (6 mois de garantie + 1 manette + 30 utilitaires + 80 jeux). Cause achat Amiga 2000. Prix : 5500 F. Stéphane Mayet. Tél : (16) 94.41.45.25. Le soir.

Vds **Amiga 1000 avec ou sans moniteur** + 100 logiciels (jeux utilitaires, dessins). Etat exceptionnel. Prix : 3200 F. Stéphane Mayet. Tél : (16) 94.41.45.25. Le soir.

Vds **Spectrum+**, modem, **imprimante**, joystick, jeux, TV radio-réveil + ordipoche PB1000 40Ko. Stephan Andreani. Tél : (16) 95.46.25.96. Vendredi après 19 h.

Vds 15 K7 et 10 **cartouches MSX**, liste sur demande. Prix très bas. Laurent Séguélas. PTT. 76920 Anfreville La Mi-Voie.

Vds **PC 1512 DD couleur** + joystick + nombreux jeux + 90 disquetes + livres + souris. Le tout pour : 6000 F. Yves-Marie Lecoq. Tél : (1) 45.24.49.05.

Vds **Atari 520 STF double face** : 2800 F. Tél : (1) 46.82.57.20. Après 19 h 30.

Vds **T08** + nombreux jeux (Bobo, Bob Morane, Blood, etc.) + 4 éducatifs + crayon optique + souris + fiches et dossiers . Très bon état. Prix : 2500 F. Franck Dupuy. Tél : (1) 45.80.00.18.

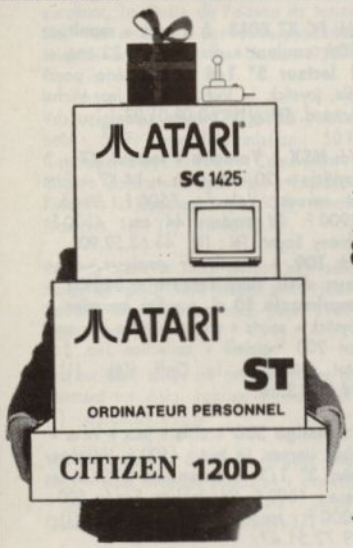
Vds **CX5M Yamaha + clavier musical YKNO** + cartouche TRM90, excellent état. Le tout : 2000 F. A débattre. Laurent Bordas. Tél : (16) 53.55.13.33. Après 18 h.

Vds **CPC 464 moniteur couleur** + nombreux jeux (news) + utilitaires + 3 coffrets de graphisme Amsoft + joystick. Valeur : 3600 F. Vendu : 2300 F. Stéphane Fouquet. Tél : (1) 39.13.28.00.

Vds **Sony HBF700F, FDD 720Ko, 3" 1/2 + imprimante noir et blanc graphique** + tablette graphique + track-ball + joystick + livres + nombreux logiciels. Prix : - 5000 F. L'ensemble ou séparément. Fabien Cornet. Tél : (1) 48.71.19.31.

ENFIN UN SPECIALISTE AU NORD DE PARIS

ATARI AMIGA AMSTRAD ARCHIMEDE VICTOR



PROMOS*

1040 ST mono
Star LC-10
" Le Rédacteur "
1 boite de disks 3"1/2
~~9545,00 frs~~
8490,00 frs

Amiga 500
écran couleur 1084
1 Joystick
3 boites 3"1/2
1 Jeu au choix
(valeur 250 frs)
Delux Paint II
~~8600,00 frs~~
7490,00 frs

* Dans les limites du stock disponible
Crédit CETELEM, Carte Aurore, Carte Bleue, facilités de paiement
Conditions spéciales pour les Collectivités,Comités d'entreprise.....

ATARI

ATARI 520STF	3490 ttc
ATARI 520 STF couleur	5490 ttc
ATARI 1040 STF mono	5990 ttc
MEGA ST2 mono	11800 ttc
MEGA ST4 mono	15300 ttc
Imprimante Laser SLM804	11950 ttc
Disque MEGAFILE 30 Mo	4990 ttc
Scanners (300 & 200 dpi)	N.C.

EXCLUSIF
Lecteurs externes
(double face, Nec)
3"1/2 Atari & Amiga
1250,00 frs
5"1/4 Atari & Amiga
1550,00 frs

IMPRIMANTES

Star LC-10 (plus cordon)	2880.00 ttc
Star LC-10 couleur "	3250,00 ttc
Citizen 120-D "	1950,00 ttc
Epson LQ-500 (24 aiguilles)	3950,00 ttc
Nec P2200 (24 aiguilles) "	4300,00 ttc

AMIGA

A500 UC 512k ram	NC
A500 + Moniteur couleur	NC
A2000 UC 1Mo ram	11500 ttc
A2000 UC+monit.coul.	14500 ttc
PROMO EDUC AMIGA	NC

CONSOLES DE JEU
. CONSOLES SEGA & NINTENDO
Et toute la bibliothèque de jeux !!!

INTERESSANT
Moniteurs 3 résolutions pour ST
mono....2650frs
couleur.....5990 frs
(pour la reprise de vos moniteurs...nc)

OCCASIONS
1ère main des machines révisées
garanties 6 mois
à des prix défiant toute concurrence
appelez nous au
42.43.22.78.

DOMAINE PUBLIC ST & AMIGA
Arrivages des Etats-Unis & d'Angleterre
400 Diskettes-1000 titres - jeux-démos-langages-utilitaires-images. Envoyez nous une enveloppe timbrée (spécifiez la marque de l'ordinateur) pour recevoir notre catalogue gratuit
30 frs la diskette, la 5ème gratuite !!!

S.C.A.P. INFORMATIQUE
62 RUE GABRIEL PERI 93200 ST-DENIS ☎ (1) 42-43-22-78
METRO SAINT-DENIS BASILIQUE
OUVERT LE DIMANCHE MATIN DE 9H A 12H30
DU LUNDI AU SAMEDI DE 9H A 19H sans interruption
Grand parking à proximité

Document entièrement realise (sauf en-tête, graphique et sigle) sur Atari Méga ST4, Imprimante Laser SLM 804, Disque Dur SH 205 & Timeworks Publisher

Micro Musicale! **CLAVIUS vous mets le pied à l'étrier avec l'inégalable système YAMAHA à un prix enfin abordable**

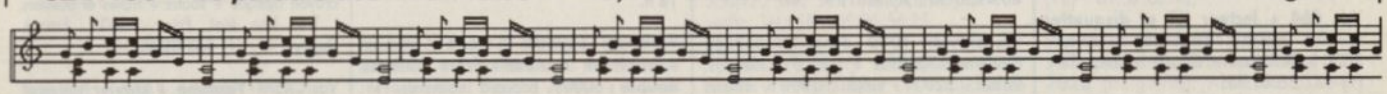
Jugez plutôt : **CX5MII** ordinateur MSX 2 ports cartouches, 64K extensibles, Péritel, sortie imprimante, Synthé MIDI multitimbral 8 voix, 46 presets, sorties stéréo, + **YK20** Clavier 4 octaves grandes touches, + **8 LOGICIELS** (YRM101, 103, 104, 302, 502, CMW31, CMW 32 et CMW 33) ; + **UDC01** (mini drive). VALEUR TOTALE : ~~13 000 F~~ PROFITEZ DE NOTRE OFFRE SANS SUITE (*) POUR **3 590 F** Matériel neuf garanti 1 an, port 70 F.

OPTIONS : **DMS1** fantastique séquenceur 8 pistes MIDI et SFG05 valeur : ~~1250 F~~ **750 F**
Souris MSX valeur : ~~790 F~~ **420 F**
YRM504 (basic et FM) + softs synthé vocal, dictées musicales, etc. **190 F** (K7 ou Disc)
Tout logiciel série 100 : **120 F** ; série 500 et 300 : **490 F**

Mise à niveau 101/501 ; 103/304 : **250 F** ; 102/502 : **150 F**
OMNIPRINTST : incroyable ! Utilisez à 100% votre imprimante MSX, Amstrad, etc., sur votre ATARI ST. Graphisme et Texte garantis : **190 F** la disquette accessoire de bureau
CX-SLAVE 8 : cartouche exclusivité CLAVIUS. Votre CX5 equipé SFG05 ou équivalent se comporte comme un FB01 : multitimbral 8 voies, 9 config, chargement par MIDI des banques de sons venant de tout autre ordi. MIDI (ST, Amiga, PC, etc.) prix : **390 F**
Mise à jour des SFG01 en 05 : **590 F** ; SFK01 en 05 : **790 F** ; avec option Slave 8: **710** et **910 F**
* Dans la limite des stocks disponibles

Expéditions en province sous 24 h
Vente à la boutique

CLAVIUS — ***Le paradis des "MSX-istes"*** — **19, rue Houdon 75018 PARIS - Tél. 42.62.90.19 — M° Pigalle**



Vds **C64 + lecteur disquettes + Fload + imprimante** + lecteur K7 + papier listing + crayon optique + nombreux jeux sur K7 et disquettes + 22 cartouches + livres Atari. Prix à débattre. Jean-Marc. Tél : (1) 42.80.59.29.

Vds **Music module** + cable + compilation 6 jeux : 850 F. The Maze of Galious + Nemesis 2 : 300 F. F1 Spirit + Penguin Adventure 2 : 300 F. Break-in + Game enter + Comic Bakery : 300 F. Turbo AT + Tuer n'est pas jouer + Space Trouble : 250 F. Gaël Gerin. Tél : (1) 60.08.27.99. Après 17 h.

Vds ou échange **K7 didacticiels sur Thomson** : série Ecole logiciels Nathan (CP, CE, CM, 6ème, Ediciel, Fisher Price. Janine Nobecourt. La Garenne. 02150 Sissonne.

Vds 1 lot de 12 livres sur **T07 et T07/70** : 150 F. Lot de 11 logiciels familiaux : 350 F. Lot de 4 logiciels plus technique : 300 F. J. Perrin. Tél : (16) 76.55.93.00. Le soir.

Vds **Sony HBF700F + lecteur K7 + moniteur couleur Philips VS0080** + 200 jeux MSX 1 + 40 jeux MSX 2 (mégaroms, digits) + Music module : 6000 F. Fabien Ménémenlis. Tél : (1) 43.09.77.20.

Vds **Apple IIC + souris** + cable péritel + utilitaires + 2 manettes de jeux + 2 boites de jeux. Le tout : 1500 F. Frédéric Pélanjon. Tél : (1) 48.78.02.67. Seulement le samedi et le dimanche.

Vds sur **Thomson**, disquette de Bob Morane Science-Fiction, neuve, avec roman, BD, jeu de rôle. Prix : 100 F. Jean-Philippe Duvillard. Tél : (16)) 50.21.19.78.

Vds pour **T08, T09, T09+,** 27 jeux éducatifs (maths, français, histoire, géographie, gestion) sur disquettes 3" 1/2. Prix : 150 F. David Billaud. Tél : (16) 49.75.65.72. Après 18 h.

Vds **console Atari 2600** + 10 cartouches : 900 F. **MSX Sanyo PHC1285** + 9 cartouches + cable magnéto : 2100 F. Julien Beaucourt. Tél : (1) 47.72.66.34. Après 18 h 30.

Vds **ZX Spectrum+2 (128Ko)** + 1 manette + 64 jeux (Space Harrier, Barbarian, Out run, Arkanoïd 1 et 2) + manuel : 2200 F + port. Frédéric Pasquier. Tél : (16) 74.80.11.69.

Vds **CPC 464 couleur, DMP2000, DD1, synthé vocal**, Discology, Mirage Imager, 80 jeux sur K7 et disquettes, revues, etc. Valeur : 15.000 F. Vendu : 10.000 F. Frédéric Firmin. Tél : (16) 22.24.68.04.

Vds **Atari 1040 STF + écran noir et blanc** : 5500 F. Vds **Citizen 120D** : 1200 F. **Digitaliseur A4** : 5500 F. Pierre Robache. Tél : (16) 20.44.95.34.

Vds **Canon X07** : 800 F. Vds **MO5**, clavier mécanique + revues + crayon optique + joystick + interface son + interface communication : 1500 F. Vds **imprimante thermique Alphacom PRZX** : 500 F. Jean-Claude Pouget. Tél : (16) 67.93.62.79.

Vds 10 cartouches MSX + **Yamaha YIS503F (MSX 1)**. Le tout : 500 F. Antonio Fraguas. Tél : (1) 42.81.41.67.

Vds pour **T08, T09, T09+** : F15 Strike Eagle : 150 F. Numéro 10, Runaway, Androïds, FBI, La nuit des Templiers, Sortilèges, Karaté, Saphir, Super tennis, Jeux de Dames américain : 195 F les 10 originaux. Achète crayon optique. Jean-Christian Perez. Tél : (16) 65.42.30.56.

Vds pour **Thomson (TO et MO)** nombreux jeux et utilitaires dont Sorcery, Fox, CAO. Cherche Amiga 500 à prix intéressant. Olivier Dupoisot. Tél : (1) 69.05.53.02.

Vds sur **Thomson** les logiciels originaux de Colorpaint, Mandragore, Airbus, Les Dieux du stade 2, Blitz. Prix très intéressant. Echange logiciels pour T09. Stéphane Le Goff. Tél : (1) 34.89.12.20.

Vds **Amiga 2000** (novembre 88) : 10.500 F. **Carte XT A2088** (janvier 89) : 4000 F. **Lecteur interne A2010** : 1000 F. **Moniteur 1084S** (décembre 88) : 2000 F. Le tout : 17.000 F. Patrick Szleg. Tél : (1) 69.48.26.17.

Vds **Amstrad CPC 6128 couleur** + joystick + 50 disquettes. Prix : 3500 F. Morgan Cazorla. Tél : (1) 48.85.83.88.

Vds jeux sur **Amstrad (disks)**. Operation Wolf, Forces magiques, Off shor warrior, Combat school, etc. Franck Liébe. Tél : (16) 93.98.12.97. Après 17 h 30.

Vds **MSX Sony 64Ko** avec 120 jeux dont Salamander, Penguin adventure, Nemesis 2. Excellent état. Valeur : 7000 F. Vendu : 3500 F à débattre. Jean Grzinic. Tél : (16) 93.55.85.77.

Vds **MSX 1 HB501F Sony** + livres + manette + 30 jeux + livres MSX. Le tout pour : 1390 F à débattre. Stéphane Besanger. Tél : (16) 55.24.38.13.

Vds **compatible Apple IIE + moniteur monochrome** + carte 80 colonnes + lecteur disquettes + nombreux logiciels + livres. Prix à débattre. Christophe Vannier. Tél : (16) 84.52.42.13.

Vds **Atari 520 STF+ 1 méga** + GFA basic 2.02 + compilateur + First Word + Assembleur Profima + cordon péritel. Prix exceptionnel : 3200 F à débattre. Olivier Branle. Tél : (16) 32.27.22.41. Après 19 h.

Vds **C64 + 1541 + lecteur K7 + imprimante VC1525 + moniteur Philips** + transcodeur Pal-RVB + logiciels + livres. Le tout peu servi. Prix : 3500 F. Emmanuel Courcol. Tél : (1) 42.23.32.45.

Vds console **Atari 2600** + transfo + 6 cartouches de jeux + manettes (dont une Quickshot 2). Prix à débattre. Vds jeux sur ST : 50 F à 100 F. Patrick Garrel. Tél : (1) 46.05.16.74.

Vds **MSX 2 Philips 8255 (2 drives) + music module + clavier musical** + joystick + magnéto K7 + jeux sur cartouches et sur K7. Le tout : 4400 F. Thierry Bled. Tél : (16) 22.75.31.23.

Vds **MSX 1** + magnéto K7 + jeux : 2000 F à débattre. Vds Philips 8255 + nombreux softs + livres + 50 disks : 3500 F. Patricia Saiget. Tél : (1) 48.46.85.71.

Vds **console Sega** + Light Phaser + 2 manettes + 2 jeux + Out run + Thunderblade + Choplifter. Etat neuf. Vds jeux **MSX**, Boxing, Passagers du vent, Green Beret, etc. Vds souris. Jacky Micallef. Tél : (16) 25.87.15.37.

Vds **Apple IIE, 256Ko**, 80 colonnes + CPM + série + parallèle + memdos + **moniteur monochrome** + manette + logiciels + nouveautés + livres. Prix : 4400 F. Laurent Bremer. Tél : (1) 60.20.05.67.

Vds **VG8235** + nombreux jeux + revues + disquettes vierges + cartouches (Androgynus, Usas, etc.). Prix : 1800 F. François Rigomer. Tél : (16) 86.20.11.22. Après 16 h.

Vds **Amstrad CPC 464 + moniteur GT65** : 1200 F. **Moniteur CTM 644** : 1300 F. DDI-1 : 1200 F. **Lecteur 5" 1/4 complet** : 1000 F. Raphaël Berna. Tél : (1) 43.72.64.64.

Urgent ! Vds **Amstrad CPC 6128 couleur** + 120 jeux + revues + joystick : 4000 F. Région parisienne. Mario Velasco. Tél : (1) 47.60.08.62.

Vds un **Atari 520 ST**, lecteur double face ancienne rom avec souris + 2 joysticks + 100 disquettes : 2500 F. Mickaël Guez. Tél : (1) 42.93.35.49.

Vds **PC XT 8088 à 8 mhz + moniteur EGA couleur + disque dur 32 mo + 1 lecteur 5" 1/4** + carte série, parallèle, joystick. Le tout : 9000 F. Jean-Michel Annaud. Tél : (1) 60.08.01.23.

Vds **MSX 1 Yamaha + lecteur K7** + 2 joysticks + 20 cartouches + 14 K7 + livre et revues. Valeur : 7500 F. Vendu : 2900 F. TV couleur 44 cm : 4500 F. Thierry Soyer. Tél : (1) 43.63.59.90.

Vds **T09 + moniteur couleur + lecteur disk supplémentaire 320Ko + imprimante 80 cl, qualité courrier** + joystick + souris + crayon optique plus environ 200 logiciels + collection Téo. Bon état. Stéphane Le Goff. Tél : (1) 34.89.12.20.

Vds **Amiga 500** + disks + jeux + livres + disks vierges. Le tout : 4500 F. Vds **lecteur 3" 1/2 + extension 512Ko.** Les deux : 1800 F. Vds tablette Easyla 500 : 3000 F. Jacques Mugnier. Tél : (1) 39.72.51.47.

Vds cartouches **MSX 1 et 2, moniteur monochrome**, compact disc-laser mod et class, modules TI99 et des cassettes C64, equaliseur. Philippe Tenand. Tél : (1) 48.08.17.25.

Vds **C64 + 1541 + moniteur monochrome** + nombreux jeux et utilitaires +

cadeaux : 2000 F (fixe). Achète HP285 (même sans manuel) : 600 F. Yanick Cointe. Tél : (1) 45.79.06.39.

Vds **1040 ST sous garantie 6 mois** : 3600 F ou échange contre Amiga 500 + vends **3 drives 5" 1/4** : 1000 F pièce. Claude Stevenard. Tél : (16) 22.76.01.86 (week-end). Bureau : (16) 44.83.24.07. Poste 519 (semaine).

Vds **micro VG5000 + extension VG521G VU031** + manettes + 9 logiciels (docs et schémas), neuf, emballage d'origine, lecteur K7. Cédé : 950 F. J-B Riera. Tél : (1) 60.08.88.93 le soir.

Vds **console Nintendo** + 5 jeux (Zelda, Gradius, Castlevania, Top Gun, Rad Racer). Prix : 2800 F. Vendu : 1750 F. Fabrice Bedos. Tél : (1) 48.82.18.35 après 19 h.

Vds **Sony HB700** + music module + synthé vocal + cable + souris + 20 livres MSX + nombreuses revues MSX + nombreux jeux MSX 2 (mégaroms, utilitaires, graphiques.) + disquettes excellent état. Jarek Chmielewski. Tél : (16) 20.31.92.29.

Vds **Apple IIE + moniteur + lecteurs disks 5" 1/4 + imprimante** + 300 jeux + 30 livres : seulement 3500 F. Anthony Sage. Tél : (1) 48.22.16.43.

Vds **Amiga 1000 PAL, 512Ko, lecteur de disquettes 880Ko + moniteur Commodore 1081** (couleur et monochrome). Le tout en parfait état et délivré dans les emballages d'origine. Je le cède à 8500 F. **Extension mémoire externe 2Mo** : 7000 F. **Drive 1010 de 3" 1/2 externe** : 1000 F. Jésus Gomez. Tél : (16) 84.22.49.45 après 21 h 30.
Vds **Apple IIC + moniteur** + jeux : 3000 F. Cherche contacts sur Atari pour news (Operation Wolf, Ledstorm, Billard simulator, La Quête de l'oiseau du temps, etc. Vds originaux par correspondance. Michaël Sarrati. 3§, rue Carnot. 92370 Chaville.

Vds **originaux pour CPC 6128** : Arkanoïd : 50 F. Impossible mission : 50 F. Capitaine Blood : 100 F. Commando + Ghost'n Goblins + Dragon's lair + Exploding fist : 75 F. Doubleur Joy : 50 F. Arnaud Frascone. Tél : (1) 48.45.15.47.

Revends dans le mois suivant son achat toutes **K7 pour C64** moitié prix. Hélène Sadous. 34, boulevard des roses. 69800 Saint Priest.

Vds sur **C64** toutes les news et autres uniquement sur disks. Fabrice Bajolais. Tél : (1) 43.88.09.01.

Vds **Thomson + écran** + 40 jeux originaux + disks initiation, éducation + manettes + livres. Prix intéressant : 5500 F. Jérôme Quennemet. Tél : (1) 97.60.80.37.

Vds **Apple IIE, 2 lecteurs, carte couleur 128Ko, moniteur couleur,** softs, revues : 3000 F. Bruno Porta. Tél : (1) 39.80.66.18. Entre 17 h 30 et 19 h 30.

Vds **Amiga 500** + 80 jeux et utilitaires : 4800 F. L'occasion du siècle ! Stéphane Guillemin. Tél : (1) 46.58.66.24.

Vds **Amiga 500 neuf (2 mois)** + 4 jeux (Galactic conqueror, Purple Saturn Day, Captain Blood, Space Racer) + accessoires (câbles péritel, hi-fi, joystick) + livres + logiciels + loto : 4400 F. Mathias Sanvelian. Tél : (1) 45.89.28.69. Après 17 h.

Vds **console Nintendo** : 1700 F. Valeur : 2890 F. Vendu avec Top Gun, Castelvania, Tennis, Volley, Foot, Urban, Mario. Jean-Michel Fière. Tél : (16) 91.41.47.52. Après 19 h.

Vds **console Sega** + 14 jeux (Shinobi, Double dragon, Phaser, etc.) + manettes + Transfo, péritel, emballages d'origine. Le tout en très bon état : 2000 F. Vente séparée possible. Christophe Alberti. Tél : (1) 69.03.49.93.

Vds **Amiga 500 + moniteur couleur + extension A501** + 2 joysticks + 100 jeux. Garantie 11 mois, parfait état. Prix : 5800 F. Frédéric Gouguidis. Tél : (1) 45.81.45.88 entre 16 et 20 h.

Vds très belle **imprimante pour C64**, matricielle, qualité listing et NLQ, listing ou feuille à feuille + papier listing + jeux sur K7 et disks + lecteur K7. Prix : 1200 F à débattre. Urgent ! Philippe Briat. Tél : (1) 34.89.62.49.

Vds **moniteur couleur haute définition, professionnel,** 14 pouces CGA 720 x 540, pitch neuf. Echange jeu d'echecs 5" 1/4 contre même jeu sur 3" 1/2 sur MSX 2. André Cheyrousse. Tél : (1) 60.14.55.63 après 18 h.

Vds **Amstrad 6128 couleur** (tête de lecture à revoir) + joystick + 50 jeux + livres + magasines. Le tout 1500 F. Jean-Christophe Amiot. Tél : (1) 30.54.33.42 après 19 h.
Vds **MSX 2 Sony HB500F** avec 60 jeux + extension mémoire 64Ko + utilitaires + digitalisations + revues MSX. Prix : 3000 F à débattre. Fabrice Martin. Tél : (16) 94.49.57.66.

Stop ! Vds **MSX 2 NMS8255**, 2 drives double face : 2600 F. **Imprimante VW0020,** 80 colonnes, graphique, noir et blanc : 1000 F. Vds également des logiciels sur MSX 2. Eric Sibertin-Blanc. Tél : (1) 42.22.49.06.

Vds cartouches **MSX 2** : Rastansaga, Scramble formation, Rambo 2 special. Disquette : Green Beret. K7 : Macross. Très bon état. Le tout : 620 F ou par unité : 200 F pour les cartouches. Laurent Bellanger. Tél : (1) 43.08.85.57.

Vds jeux **MSX 1 originaux** (Step-up, Mr Ching, Ping-Pong, Dunkshot) et cherche pour MSX 1 et 2 contacts. Stéphane Lecoutre. Tél : (16) 27.35.73.60.

Vds **CPC 6128 couleur** + 35 disquettes + jeux + joystick + revues : 3500 F. Valeur : 6000 F. Vds **imprimante DMP 2000** + ruban + papier : 1200 F. Valeur : 1850 F. Le CPC + l'imprimante : 4350 F. François Auphelle. Tél : (1) 47.72.19.59 entre 18 et 21 h.

Vds **520 ST double** + livres + 50 disquettes + manettes. Acheté en avril 88. Prix : 3900 F à débattre. Philippe Ringuenoire. Tél : (1) 48.66.05.53.

RUN INFORMATIQUE

62, rue Gérard - 75013 PARIS
Tél. : (1) 45.81.51.44 - Télex : RUNINFO 270841 F
ouvert du lundi au samedi de 10 h à 19 h
Métro PLACE D'ITALIE - Sortie BOBILLOT

la clef de votre micro

LES OFFRES CLEFS
LE MEILLEUR SERVICE
LES NOUVEAUTES
LES CONSEILS

AMIGA

OFFRE CLEF AMIGA 500
amiga 500 - souris - lect. 3.5
+ logiciel graphique
+ 10 jeux
+ manette
~~5 490 F~~
4 490 F

OFFRE CLEF AMIGA 500 COULEUR
l'offre ci-dessus
+ monit. coul. Philips 8832
~~7 000 F~~
6 490 F

OFFRE CLEF AMIGA 2000
amiga 2000 - monit. 1084 - souris - clavier séparé
+ GENLOCK - GST 30
+ DIGI VIEW
+ caméra
19 900 F H.T.

ATARI

OFFRE CLEF ATARI 520 STF
ATARI 520 STF
+ souris
+ câble péritel
+ 5 logiciels (fichier, trait. de texte, basic, logo, néochrome)
+ 10 jeux
+ manette de jeux
~~4 490 F~~
3 490 F

OFFRE CLEF COULEUR
l'offre ci-dessus
avec moniteur Philips 8801
4 990 F
avec monit. ATARI ST 1425
5 490 F
avec moniteur Philips 8801 et tuner TV
5 990 F

OFFRE CLEF ATARI 1040 STF
offre bureautique exception.
ATARI 1040 STF
+ moniteur SM 124
+ imprimante CITIZEN 120 D
+ pack bureautique (trait. de de texte TEXTOMAT, fichier DATAMAT, tableur CALCOMAT)
~~8 490 F~~
6 990 F
l'offre ci-dessus avec moniteur couleur SC 1224
8 490 F

AMSTRAD

OFFRE CLEF 6128
AMSTRAD 6128 monit. coul.
+ 50 jeux
+ manette
~~4 490 F~~
3 790 F
avec tuner TV
4 750 F

OFFRE CLEF 1640
AMSTRAD 1640 monit. coul. haute définition (ECD)
+ quatro
+ imprimante 24 aiguilles AMSTRAD LQ 3500
~~15 000 F HT~~
14 490 F HT
17 185,14 F TTC

- du sérieux
- des jeux
- des accessoires
- des périphériques
- de la librairie (livres et magazines)
- les dernières nouveautés

OFFRE CLEF DISQUETTES

5"1/4 Double Face
Double densité 48 TPI
par 10 : 2,90 F l'unité
par 100 : 2,80 F l'unité
par 500 : 2,60 F l'unité

5"1/4 Double Face
Haute Densité 96 TPI
par 10 : 10,00 F l'unité
par 100 : 9,00 F l'unité

3"1/2 Double Face
Double densité
par 10 : 10,00 F l'unité
par 100 : 9,00 F l'unité

3"1/2 Double Face
Haute Densité
par 10 : 40,00 F l'unité
par 100 : 35,00 F l'unité

incroyable

N'ACHETEZ PLUS JAMAIS SANS NOUS CONSULTER !

VOTRE micro = RUN INFORMATIQUE

TELEPHONEZ - ECRIVEZ-NOUS
VENEZ NOUS VOIR !

CREDIT - LEASING - REGLEMENT EN 4 FOIS SANS FRAIS

RECHERCHES

Achète **Exel mémoire** et revues pour Exel 100. Claude Noiret. Tél : (16) 42.86.06.29. Entre 19 h et 21 h. Tous les jours sauf le mercredi et le dimanche.

Urgent ! Recherche **imprimante Star LC10 couleur**. Moins de 2000 F. JM Gros. Tél : (16) 91.48.62.13.

Achète **jeux pour PC 1512**. Philippe Gorgueira. Tél : (1) 48.34.74.13.

Recherche **extension de mémoire 64Ko pour MSX 1.** Romain Huby. Tél : (1) 64.28.40.55.

Recherche **imprimante Philips type VW0030** + tablette NMS 1150. Yves Jacobin. Tél : (16) 97.24.13.21.

Bloqué dans **Eggerland 2 sur MSX**. Demande aide. Voici le code : ESF3D2D5E3A2B3B3F3E4. Merci 1000 fois. Rabah Nefzaoui. Tél : (16) 75.02.90.33.

Recherche une personne possesseur de la cartouche **Eggerland 2 sur MSX**, qui peut me donner la solution pour finir ce jeu contre cartouche Monster's Fair, Super Snake. Robin. Tél : (1) 48.60.71.35.

Je suis intéressé par tout logiciel ou matériel compatible **M06 ou T08**. Ecrire à Gérard Guiot. BP 10170. PAEA Polynésie Française. Réponse assurée.

Achète **Amiga 500** : 1500 F + options (souris, manettes, moniteur couleur). Le tout environ : 3000 F. Philippe Bernadiou. Tél : (16) 59.67.90.40 le soir.

Recherche disquette **Colorpaint** (Fil) pour Thomson T08D. Ronald Murray. Tél : (1) 60.07.06.35.

Achète cordon contrôleur (HBK 30 ou équivalent), joystick JS 55, épaves de souris **MSX**, cartouche RS 232, **extension mémoire** (même qui marche ! Je vends un **drive 720 Ko Sony** tout neuf, avec doc, dos et cordon : 950 F. Souris Atari : 180 F. Je transmute les FDD 8235 en 8250. Michel. Tél : (16) 97.85.01.87.

Achète **pour C64 interface sound sampler** et des notices des jeux et utilitaires (Virgule 64, Airwolf, etc.). Yannick Bochet. Tél : (16) 99.32.06.66 après 8 h.

Achète **cartouches MSX 2** (Samouraï, Parodius, Xanadu, Shalom). Echange dernières nouveautés à prix sympas. Zamataro Vito. Tél : (19) 038.55.34.43.

Cherche contacts sur **Amiga** pour échanges news. Bruno Galan. 161, rue Maurice Arnoux. 92120 Montrouge.

520 DF cherche contacts sérieux. Possède news. Cherche news et Space Harrier. Eric Guéguen. Tél : (19) 49.65.12.06.32.26.

Recherche cartouche Bubble Bobble pour **MSX 2**. Claudine Biri. Tél : (1) 43.77.41.29.

Recherche **tablette graphique pour C.64**, à bas prix because service national. Francis Fournier, 84 b rue Mulot, 02100 St Quentin.

ÉCHANGES

Atari 520 STDF échange divers softs (Turbo Cup, Powerdrome, Vixen, etc.). Pas sérieux s'abstenir. Emmanuel Jaccard. Tél : (16) 53.83.41.58.

Echange/vends programmes sur **K7 pour MSX 1**. Envoyez liste. Recherche contacts sur X07. Thierry Fiey. Tél : (16) 28.63.63.37.

Echange jeux sur **Atari ST**. Marc Perrudin. Tél : (16) 90.93.64.93. Après 18 h 30.

Echange news sur **520 ST**, possède The Munsters, International Rugby, Sim Wellbent, etc.). Lionel Klaine. Tél : (16) 82.34.22.62.

Débutant **Amiga** cherche contacts sérieux pour échange. Possède Sword of Sodan, Outrun, etc. Florent Tournois. Tél : (16) 54.81.11.66.

Echange **CPC 6128 + moniteur couleur** encore sous garantie + D7 + 1 manette contre **Amiga 500 + moniteur couleur** + D7. David Dieu. Tél : (16) 22.32.89.19. Après 17 h.

Salut! Echange ou vends news sur **Atari ST**. Marc Monnier. Tél : (16) 87.32.61.38.

Cherche **contacts sur ST** pour échanges de softs. Envoyez vos listes. Sébastien Varré. 18, rue du Fer à cheval. 28200 St Denis-les-Ponts.

Echange nombreux logiciels sur **Amiga 500**. Cherche extension et drive 3" 1/2. David Goursaud. Tél : (16) 55.77.55.07.

Echange softs sur **Atari ST**. Xavier Paoli. Tél : (1) 69.00.84.00. Softs sur **Amiga**. Cédric. Tél : (1) 60.47.13.73. Si possible région parisienne.

T09+, Amiga cherche correspondants pour échanges. Jean-Michel Edel. Chambeuil. 15300 Murat.

Amiga 500 vends et échange news. Freddy Mauger. Tél : (16) 35.93.77.47.

Les Amigatistes de Nantes diffusent des **Freeware pour Amiga** (démo, sex slide show, etc.). Erwan Morin. 4 bis, rue de Felbre. 44000 Nantes.

Echange news sur **520 ST.** Possède Leisure suit Harry 2, Inc.Shrin, et. Lionel Klaine. Tél : (16) 82.34.22.62.

Echange ou vends news sur **ST** (Barbarian 2, Titan, Explora 2) ou sur **Amiga** (Gauntlet 2, Super Hang-on, Cortex, etc.) Laurent Boumeddane. 9, avenue de la Redoute. 92600 Asnières.

Achète, vends, échange **jeux, démos**, etc. Cherche à récupérer épave. Vds boite à rythmes. Valeur : 3200 F. Vendu : 2000 F. Dimitri Exiga-Mignard. Tél : (16) 55.24.38.82.

T09 + Amiga cherche correspondants pour échanges. Jean-Michel Enel. Chambeuil. 15300 Murat.

Echange super **news sur ST**. Sébastien Ergot. Tél : (16) 21.20.59.23.

CONTACTS

Club Atari Scrolling et Training cherche contacts dans la région nantaise. Ambiance sympa. Fabrice Foucher. Tél : (16) 40.65.43.06.

Cherche contacts sur **Amiga**. Possède Dragon's lair, Teenage Queen, etc. Fabrice Willems. Tél : (16) 28.60.48.97.

Exclusif sur **Thomson** ! Un canard digital entièrement sur disk à petit prix ! Demandez une documentation gratuite contre 1 timbre. Michaël Touze. 4, rue Millocheau. 49400 Saumur.

Cherche contacts pour **MSX 2 Philips** pour échanger des news (sur disk). Fabrice Autour. Tél : (1) 69.06.87.80.

Vos textes écrits avec paragraphe sur **Thomson**, enfin récupérés sur PC. Gérald Maufroy. Tél : (1) 43.72.53.97.

MSX 2 cherche contacts pour échange de jeux, trucs et astuces divers. Envoyez votre liste + 1 timbre. MSX club 33, 28 chemin du Thil. 33850 Leognan.

Amiga cherche contacts pour échanges de logiciels sur Lyon uniquement. Philippe Larguier. Tél : (16) 78.36.54.88. Tous les soirs à partir de 18 h 30.

Cherche contacts sur **MSX 1 et 2**. Laurent Brustolin. Tél : (16) 90.83.82.52 le week-end.

Recherche contacts sur **Atari** possesseurs de logiciels et jeux pour **SM124**. Possède Cad 3D Plus Plaint. Dominique Lagarde, 10 lotissement de la Russie. 56670 Riantec.

DIVERS

Scénariste-programmeur sur **T08,** recherche graphiste avec si possible imprimante, digitaliseur et drive 3" 1/2. Nombreux projets en cours. Pas sérieux s'abstenir. Stéphane Lecouturier. Tél : (16) 26.81.31.89.

Vds compact disc portable **Sony D-150** + casque Sony. Valeur : 3500 F. Sous garantie. Vendu : 2500 F. Urgent. Jacques Mugnier. Tél : (1) 39.72.51.47.

Super initiation à **l'assembleur sur ST** : 700Ko de cours + Exos + listings, écrit par des progammeurs professionnels, impossible de rester en rade. Devenez pro et faites des progammes dignes de ce nom ! Déjà beaucoup d'adeptes, possibilité de mise en contact avec d'autre débutants. Laurent. Tél : (16) 87.02.53.21.

OFFRES D'EMPLOI

Micro News recherche journaliste micro (même débutant) pour emploi à plein temps, région parisienne ouest. Ne pas téléphoner, mais nous envoyer un petit article sur un jeu de votre choix à Micro News (Recrutement), 67 avenue du Maréchal Joffre, 92000 Nanterre.

Société d'informatique ludique recherche jeunes développeurs de jeux connaissant l'assembleur 68000 ou le langage C sur Atari, Amiga, compatibles PC. Recherche permanente. Tél : (1) 43.00.70.06 ou 43.88.12.58 après 19 h.

Delphine Software recherche programmeurs et graphistes sur ST ou Amiga. Contacter Delphine Software, M. Sportouch, 150 Bd Haussmann, 75008 Paris.

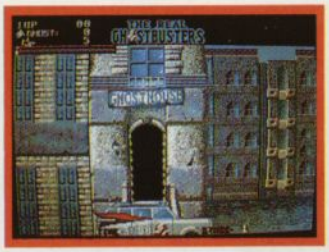
Dans son souci d'expansion, **Microïds** est à la recherche de **programmeurs, graphistes et musiciens** sachant travailler sur toutes les machines du marché et notamment sur Amiga et ST. Ecrire à Microïds, 12 place de l'Eglise, 94400 Vitry.

Vous êtes dynamique, doué, programmeur, expérimenté en assembleur et/ou en C. Nous vous convions pour une géniale croisière...
Le bateau : TITUS. Destination : le succès.
Titus recherche en effet des programmeurs. Ecrivez à Titus, Recrutement, 28 ter avenue de Versailles, 93220 Gagny.

Nous vous rappelons que la loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi du 11 mars 1957. Le délit de contrefaçon constitue un délit pénal qui relève du tribunal civil et correctionnel. L'article 425 du Code Pénal stipule que "la contrefaçon, sur le territoire français, est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6000 .à 120 000 F ou de l'une de ces deux peines seulement".
Pour de plus amples renseignements, se reporter au numéro 8 de Micro News, qui comporte un dossier sur le piratage.

REAL GHOSTBUSTERS™

Attention aux fantômes ! Ils envahissent la ville !



Les fantômes sont tout autour de vous !

Ils n'ont peur de rien !

A vous de jouer en rassemblant tout votre courage et en les empêchant de devenir les maîtres du monde !

- *Un superbe scrolling multi-directionnel*
- *1 ou 2 joueurs*
- *Des milliers de monstres différents à trouver et à tuer.*
- *Effets sonores impressionnants*
- *Animation très rapide.*
- *10 niveaux de jeux exceptionnels*

ACTIVISION

Distribué par

UBI Soft

1, voie Félix Eboué - 94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 16 (1) 48 98 99 00

DATA EAST

Bientôt disponible sur tous formats.

Distribué dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente.

QUAND LA LOI NE SUFFIT PLUS.... VIGILANTE PREND LE RELAIS

VIGILANTE™

ATARI ST – DISQUETTE
AMIGA – DISQUETTE
IBM PC – DISQUETTE
SPECTRUM 48/128K
CASSETTE, DISQUETTE
AMSTRAD
CASSETTE, DISQUETTE
CBM 64/128
CASSETTE, DISQUETTE

1994 NEW YORK
..... La police n'ose pas patrouiller les rues. L'armée n'arrive plus à contrôler la ville. L'ordre publique n'existe plus... Quand des groupes organisés dominent les rues de la ville; quand les paisibles citoyens ont peur de se défendre; et quand les agences chargées d'appliquer la loi s'avèrent impuissantes ... votre dernière chance est ... **VIGILANTE** ...
CETTE FOIS-CI, C'EST LA GUERRE!

U.S. GOLD®

© 1989. Sous licence de IREM CORP. Tous droits réservés.
Fabriqué et distribué sous licence par U.S. Gold Ltd.,
Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388